FALLOUT

S.P.E.C.I.A.L.

+ plakát a mapa světa

Kompletní návod na Fallout 3
Historie série a tvůrců
Tipy, triky, tabulky
a mnoho dalšího...

www.doupe.cz

DOUPĚ

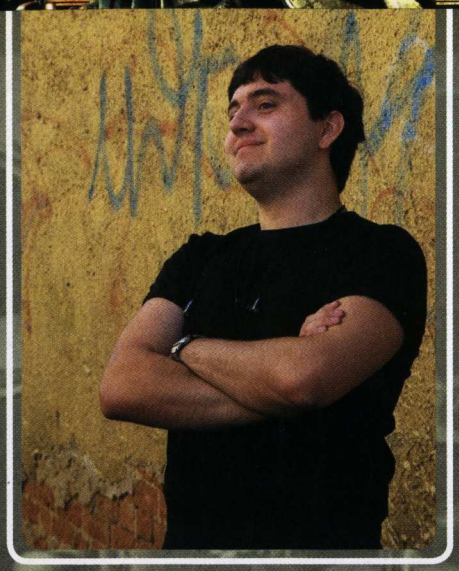
ČR: 99 Kč, SR: 160 Sk, 5,31 €

9 771214 919068

Computer s nabitým 9GB DVD

Každých 14 dní na stánku za skvělých 85 Kč!

computer.zive.cz



VÍTEJTE!

Přiznám se, Fallout jsem měl v hledáčku jako téma dalšího Doupě Speciálu už dlouho. Dodnes vzpomínám na desítky hodin prožitých v pustinách spálených nukleárním peklem, ať už ve zcela smyšlených lokacích světa prvního Fallout či na povědomých místech ve Falloutu 2. Tahle postapokalyptická RPG série je prostě srdcová záležitost a co je lepší příležitost jak ji vzdát hold, než připravit atraktivním obsahem nabitý papírový Speciál?

Zvlášť když konečně dorazil nejnovější přírůstek, toužebně očekávaný Fallout 3. I když nové dílko z dílen zcela jiného autora, známé Bethesdy Softworks, jde svoji osobitou cestou, stále dokáže navodit tu správnou atmosféru a hlavně přináší desítky hodin poutavé zábavy. V rozsáhlém světě, kterým okolí zničeného Washinghtonu rozhodně je, se dokážete velmi snadno ztratit a v ten okamžik doufám oceníte obsah tohoto speciálu. Čtyři stránky tipů vás seznámí se všemi nejdůležitějšími pravidly pro přežití v pustinách, velká mapa všech lokací jistě nejednou vytáhne trn z paty, stejně jako podrobný průvodce všemi příběhovými misemi. A pokud vás přeci jen někdy zavalí náročné herní putování, můžete si oddechnout u článků věnujících se tvůrcům této herní perly či všem předchozím dílům včetně nikdy nedokončeného Van Burena. Určitě se dozvíte spoustu nových zajímavostí.

Díky obsahu bonusového DVD si dokonce kousek zničeného světa můžete vyzkoušet sami na vlastní kůži. Ale než se do toho pustíte, dovolte mi poděkovat kolektivu, který se na přípravě Speciálu podílel. Velký díky si zaslouží redakční tým v podobě Michaela Sterna a Petra Koláře. Díky patří i Honzovi Horčíkovi za design enginu DVD. A velké díky i Vám, milí čtenáři, že jste si Doupě Speciál věnovaný sérii Fallout koupili. Snad se Vám bude líbit.

Karel Kališ
Šéfredaktor magazínu Doupě.cz

OBSAH

04 ..... Black Isle Studios
05 ..... Bethesda Softworks
06 ..... Zrod legendy
08 ..... Fallout
11 ..... Fallout 2
14 ..... Van Buren
16 ..... Fallout Tactics
17 ..... Brotherhood of Steel
18 ..... Top 10 her

Fallout 3

20 ..... Tipy a triky
22 ..... Mapa světa
30 ..... Hlavní úkoly
40 ..... Vedlejší úkoly
50 ..... Achievementy

DOUPĚ SPECIÁL

DOUPĚ.CZ

web: www.doupe.cz
email: doupe@cpress.cz
(emailové adresy dle vzoru jmeno.prijmeni@cpress.cz, příp. jmeno.prijmeni@doupe.cz)

Redakce
Šéfredaktor: Karel Kališ
Redakce: Michael Stern, Petr Kolář
Korektury a editace: David Sláma
Sazba: Jan Cága, Veronika Chadzipolichronisová
Redakční DVD: Jan Horčík
Produkce: Diana Snášelová
Distribuce: Eva Sedláková
Inzerce: Věra Harvánková, tel.: +420 545 113 935

CPRESS media

Vydavatel: CPress Media, a.s.
Holandská 8, 639 00 Brno

Tisk: Moraviapress, a.s.
REGISTRACE ISSN 1214-9195, MK ČR E 15557
Rozšiřují: Mediaprint & Kappa a soukromí distributoři. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s.p. OZJM Ředitelství v Brně č.j. P/7-4623 ze dne 12. 12. 2001.
Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č.j. 485-RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.

© Computer Press, a.s.
Veškerá autorská práva vykonává vydavatel. Žádná část z obsahu tohoto časopisu nesmí být kopírována a rozmnožována za účelem rozšiřování v jakékoli formě či jakýmkoli způsobem bez písemného souhlasu vydavatele.

Nevyžádané rukopisy se nevracejí.
Zasláním příspěvku vyjadřuje autor souhlas s jeho zveřejněním a redakčními úpravami. Názor autora nemusí být totožný s názorem vydavatele tohoto časopisu.

Přiložené DVD je optimalizované pro prohlížení v Internet Explorer.

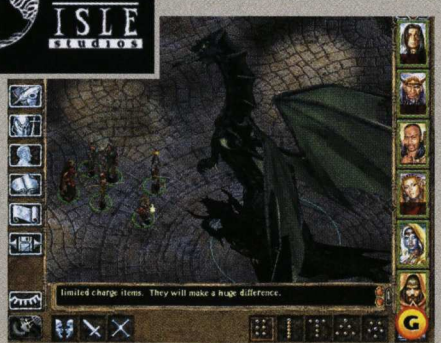
BLACK ISLE STUDIOS

Tým s patentem na nejlepší RPG všech dob začal od atomu a v atomy se rozpadl. Jak skončili tvůrci zodpovědní za vznik fenoménu?

Zedník pracuje s maltou, pekař s moukou, emulgátory a dalšími zaručeně neškodnými přísadami z jiné galaxie. Hlavními ingrediencemi tvůrčího týmu Black Isle byly elementy jako hutný příběh, obratnost, odolnost, počet životů, zkrátka vše, co patří k pořádnému RPG. Tvorba her na hrdiny zformovala studio a to na oplátku vytvořilo novodobou definici žánru. Hry jako Fallout, Icewind Dale nebo Planescape: Torment v sobě spojily ve své době špičkovou grafiku, skvělý vývoj postavy i soubojový systém, ale především volnost a následky hráčových akcí při mnohačetných příběhových volbách.

PŘÍBĚH SKOTSKÉHO BARDA

Jádro týmu pracovalo jako divize vydavatele Interplay již nějakou dobu pod neoficiálním názvem Dragonplay. Vůdčími osobnostmi byly kapacity v žánru RPG Feargus Urquhart, Tim Cain a Chris Taylor, kteří již dříve dokázali svůj čich na dobře vybalancované dobrodružství ve hrách jako Bard's Tale nebo Wasteland, což je prakticky duchovní předchůdce Falloutu. Impulsem k založení nového týmu bylo právě postnukleární dobrodružství. Ačkoliv tehdy se ještě nikdo z tvůrců



neodvážil hře prorokovat věhlas, kterého dosáhla během dalších let, bylo pro tým nutné vymyslet obchodní známku. Patriot Urquhart tak do názvu prosadil své rodiště, skotský kraj The Black Isle. Pokud na Zemi žijí draci a existují tajné skládky jaderného odpadu, Feargus je v dětství našel a později použil pro inspiraci.

Postupem času se na ústřední trojici nabalovala další významná jména, například návrhář J. E. Sawyer, který začal veškeré další projekty nazývat kódovými jmény podle bývalých amerických prezidentů. Umělec Leonard Boyarsky je muž, který vdechl sérii Fallout grafický styl. Zalovil v minulosti padesátých let, vytáhl desítky konceptů automobilů, robotů a staveb, jak si je tehdy vědci představovali, a zastaralé modely doplnil o nukleární pohon a futuristické prvky. Po dokončení prvního atomového dobrodružství se přidal designérský guru Chris Avellone, který se nezalekl obřích výzev: navrhnout hry o velikosti Falloutu 2, Icewind Dale a především RPG z obskurního světa Planescape: Torment, jež v sobě spojuje magii, mystiku, techniku a delirii pokřivené mysli toho nejotrlejšího fantasty.

SPOJENÍ SIL A ROZPAD

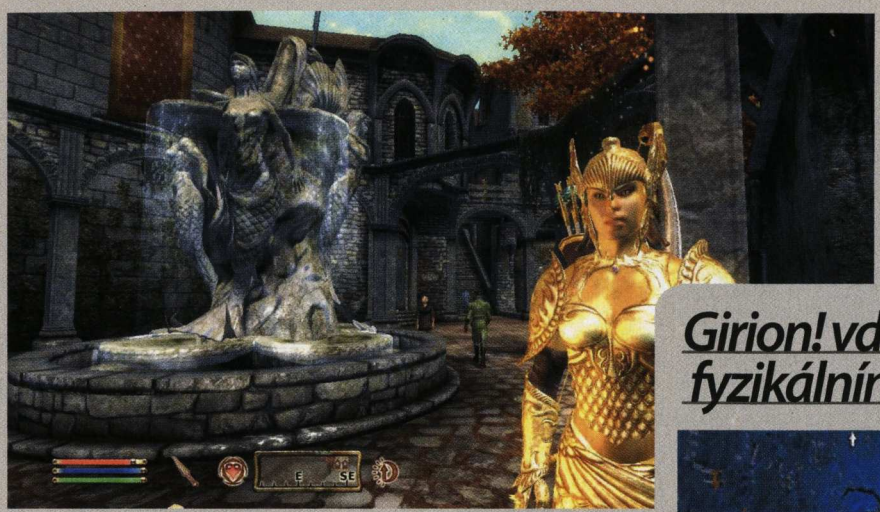
Tým Black Isle kromě vlastní produkce blízce spolupracoval se společností Bioware. Společnými silami vydali celou sérii RPG ze světa Forgotten Realms Baldur's Gate a rovněž ambiciózní, nicméně vlažně přijatý titul z alternativní minulosti Lionheart: Legacy of the Crusader. Přítěží studiu byl ovšem vždy jeho vydavatel. Firma Interplay začala roku 1998 výrazně zasahovat do vnitřní organizace Black Isle, což vedlo Tima Caina a Leonarda Boyarskyho k odchodu hned po tom, co dokončili dokumentaci k Falloutu 2. Společně založili vlastní tým Troika Games, pod nímž vznikly další legendární RPG nesoucí odkaz Black Isle – Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura (opět střet technologie a magie), The Temple of Elemental Evil a Vampire: The Masquerade – Bloodlines (obojí na základě stolních her). Bohužel, i přes vysokou kvalitu titulů, se hry nedostaly do povědomí širší veřejnosti a Troika počátkem roku 2005 zaniká.

Black Isle bohužel stihli během svého života navrhnout a pohřbít hned několik výrazných titulů. Pokračování dungeonu Stonekeep bylo zrušeno roku 2001 stejně jako nadějné fantasy dobrodružství Torn. Před vánoci 2003 však přišla od vydavatele největší rána do zad. Interplay byla ve 20miliónové ztrátě, zažívala spor s Vivendi Universal, a tak byl celý tým odstaven k ledu. S ním zemřely projekty jako Baldur's Gate 3: The Black Hound a především Fallout 3, tehdy ještě pod kódovým označením Van Buren, o němž je řeč na jiném místě tohoto speciálu.

Srdce Black Isle však stále žije prostřednictvím nově založené firmy Obsidian, kam se uchýlili Feargus Urquhart, Chris Avellone a další. Knights of the Old Republic II: Sith Lords a Neverwinter Nights jsou jejich současnými trofejemi. Právě v těchto dnech pracují na novátorském RPG Alpha Protocol, kde se hráči již nesetkají s draky ani radioaktivitou, ale budou čelit realitě současnosti jako elitní špióni tajné služby. Držíme palce.

BETHESDA SOFTWORKS

Od meteorologických simulátorů k nukleární pecce Fallout 3, tak lze stručně popsat historii týmu tvořícího herní kroniky již 23 let



Málokterá vývojářská společnost se může honosit tituly jako autor nejkomplexnějších, ale zároveň nejzabugovanějších her historie. Řeč je především o sérii The Elder Scrolls, která patří k vlajkovým korábům Bethesda Softworks a dnes již představuje mohutný čtyřstěžník s větrem v plachtách. Začátky firmy však byly skromné, nicméně o to více ambiciózní. Základní kámen položil v roce 1985 Christopher Weaver, když se pokusil o experiment, jestli se dá vydělat na živobytí v tehdy teprve pučícím oboru počítačových her.

FOTBAL NEJSOU JEN TABULKY

Weaver byl programátorským expertem, který již dříve pracoval na nejrůznějších simulátorech, syntetizátorech virtuálních světů a grafických enginech. Pro televizní stanici ABC například připravoval simulace používané pro předpověď počasí a byla jen otázka času, než se pokusil pokročilou technologii použít ve hrách. Jeho prvním zaměstnancem byl elektrotechnik Edward Fletcher, jenž se přeorientoval na programování a spolu s Christopherem se jal navrhnout první hru Girion!, fotbalový simulátor. Fletcherova vize byla vydávat jednoduché hry na Amigu a vydělat si alespoň na nájem, a tak chtěl vytvořit klasickou hru plnou tabulek a statistik, jaké byly v té době obvyklé. Weaver však byl megaloman a začal pracovat na své simulaci skutečného fotbalu, která při hrátkách s míčem počítala se setrvačností, odrazy, hmotností, směrem letu a gravitací. Girion! tak vdechl život prvnímu fyzikálnímu enginu ve hrách, což natolik ohromilo vydavatele Electronic Arts, že Weaverovi svěřil tvorbu hry John Madden Football, prvního dílu jedné z nejlépe prodávaných sérií v USA.

Experimentů s umělými světy se Bethesda nevzdala ani v budoucnu. Léta před vydáním jedné z prvních novodobých 3D akcí Doom již vytvořila několik dílů série Terminator. V ní se hráč vtělil do role kyborga a ve třech rozměrech si to rozdával s veškerým odporem na obrazovce. Ovládání a hratelnost však nikdy nebyly na takové úrovni, aby hry prorazily, což se podařilo až roku 1995 dílu Terminator: Future Shock. Vedle temného světa plného smrtících robotů a líté akce se mohl hráč vůbec poprvé rozhlížet myší a nebýt tohoto titulů, kdo ví, jak dlouho by ještě herní obec čekala na oblíbenou kombinaci ovládání hlodavec + klávesnice.

Girion! vdechl život prvnímu fyzikálnímu enginu ve hrách

ODPOUTANÁ MEGALOMANIE

Roku 1993 uvedla Bethesda svůj dosud největší triumf. Fantasy RPG z říše Tamriel jménem The Elder Scrolls: Arena pokořilo rozlohou kteroukoliv hru své i dnešní doby. Hráč se mohl procházet po 12 kilometrech čtverečních a navštívit přes 400 měst. Další díly série Daggerfall, Morrowind a Oblivion již nikdy nedosáhly takové plošné velikosti, naopak se kvůli zachování herní a příběhové konzistence zmenšovaly. Nicméně vždy byla zachována nadílka bugů, kdy hry padaly jako opilci na splašeném eskalátoru. Přínosem pro všechny však byla dokonalá simulace herního světa, kde každá postava žila svým vlastním životem s každodenním režimem. Zásluhu nesou především mocné enginy jako NetImmerse (Morrowind) nebo novější Gamebryo (Oblivion, Fallout 3).

Odhlédne-li pozorovatel od nejvýraznějších titulů, nabídne Bethesda i pohled na temnou stránku své produkce. Série The Elder Scrolls zplodila i řadu nedobře hratelných levobočků jako například akci Battlespire. Firma působila rovněž jako producent externě vyvíjených titulů, přičemž nedávno si takto utrhla ostudu například vydáním nehratelné instalace fenoménu Star Trek s podtitulem Legacy. Bethesda až do roku 1999 fungovala díky výhradnímu financování z kapsy Weavera jako jeden z mála soukromých vydavatelů. Poté byla díky stále vyšším nákladům na vývoj prodána mediální společnosti ZeniMax a to je již novodobá historie, která dle nejnovějších plánů povede minimálně k jednomu dalšímu pokračování aktuálního hitu Fallout.

ZROD LEGENDY

PODROBNÁ HISTORIE SVĚTA BEZ HRANIC

Fenomén Fallout nebyl stvořen záměrně, jednoduše se vyskytl

Náhoda je všudypřítomnou konstantou ve vesmíru. Lze léta vrtat do země a nenarazit ani na prášek zlata nebo pohřbenou mimozemskou loď, ale stačí, aby jeden šťastlivec kopl rýčem ve správný čas na správném místě, a vytryskne gejzír ropy. Ve druhé polovině devadesátých let minulého století se šťastnými kopáči stala parta zaměstnanců tehdy ještě velkého herního vydavatele Interplay, která vystupovala pod vlajkou týmu Black Isle Studios. Jejich prvotina Fallout odpovídala definici náhody dokonale. Původně byla hra pouhým experimentem, jenž měl přenést na počítače systém stolních her GURPS (Generic Universe Role Playing System). Vývoj událostí a kreativita vývojářů však vedla ke vzniku jednoho z nejuznávanějších počítačových RPG všech dob, které na jednu stranu funguje jako měřítko zábavnosti a svobody v současných hrách, a zároveň představuje ojedinělou výspu postapokalyptického stylu svým dodnes bezkonkurenčním katastrofickým zasazením.

EXPERIMENT

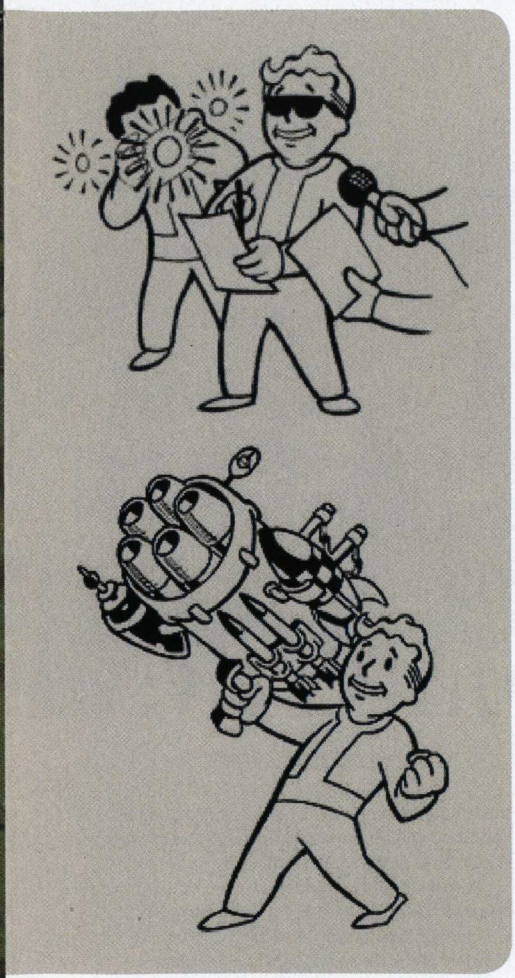
Biologickým otcem série Fallout je programátor a herní návrhář Tim Cain, jenž stál u prvního impulzu ke zrodu hry. Její srdce začalo bít, když do Interplay přišla nabídka společnosti Steve Jackson Games, majitele licence GURPS, s požadavkem o převedení celých pravidel do počítačové podoby. Jedná se o vyvážený a obsáhlý balík pravidel, na jehož kostře lze vystavět takřka jakékoliv dobrodružství. Toho také stolní RPG naplno využíval. Na základě GURPS vznikly desítky her na hrdiny, ať již dětské pohádky s rytíři, vysoká fantasy s elfy nebo vesmírné opery pracující s roboty a zubatými mimozemšťany.

Tim Cain začal pozvolna přenášet do počítače všechna pravidla GURPS. V první fázi se zrodil soubojový systém v podobě, jak jej známe ze série Fallout dodnes. Při vývoji autoři narazili na několik zásadních poznatků, mezi nimiž byl na vrchní příčce ten o taktickém rozhodování – hráč má mít stejně jako ve stolních RPG možnost důkladně si svůj postup promyslet. Jak říká další osobnost týmu, Feargus Urquhart, jedinou možností jak toho dosáhnout, představuje zavedení tahového režimu. Tuto prvotní myšlenku lze sledovat i dále v historii autorů. Taktická pauza se vrátila v titulech jako Baldur's Gate, Knights of the Old Republic a je berličkou hratelnosti i v připravovaném RPG Dragon Age. Black Isle ale zároveň pracovali na obrovském světě, který hráči dovolí kdykoliv odběhnout od hlavního příběhu a dělat, co se mu zlíbí. Proto se po skončení tahových soubojů herní vesmír přepíná do reálného času a nastává svižné, postnukleární dobrodružství.

OZAŘUJEME

Fallout byl pro Interplay druhořadým projektem. Jednak proto, že představoval pouhý experiment, jak splnit smlouvu se Steve Jackson Games, ale rovněž z důvodu získání lukrativní licence Advanced Dungeons & Dragons v průběhu vývoje. Ta okamžitě získala prioritu a nebýt jí, hráči by se nedočkali RPG jako Baldur's Gate nebo Neverwinter Nights. Levoboček Fallout tak nebyl hlídán a autoři si s ním mohli dělat takřka vše. Co třeba zasadit jej do retrofuturistického světa plného rezavějících robotů, kýčovitých staveb a všudypřítomného rozkladu lidské společnosti? Návrháři tehdy byli fascinováni americkými sci-fi filmy, knihami a komiksy z padesátých let, kdy nad světem po atomovkami vybombardovaném Japonsku visela hrozba nukleární zkázy, ale zároveň se lidstvo s pokrokem vědy upíralo k lepším zítřkům.

Black Isle Studios si nedělali hlavu a brali inspiraci takřka odevšad. Fallout obsahoval inteligentní roboty designově ovlivněné filmem Zakázaná planeta z roku 1956 (velké, nemotorné plechové krabice se supermozkem) či automobily, které nejezdily na benzín, ale na radioaktivní články, a celé herní prostředí se nukleární válkou proměnilo v kulisy vypůjčené z Šíleného Maxe. Architektura ve Fallout nese označení Raygun Gothic, jež bylo i ve skutečnosti spojeno s nastupující vládou atomové energie a dobývání vesmíru. Mixuje v sobě akcí Bioshock propíraný styl art deco s několika jeho dalšími odnožemi a prvky, jakými jsou obrovské neónové poutače nebo ostré úhly, kam oko diváka dohlédne. Důležité ovšem je, že se Fallout odehrává na ploše skutečných Spojených států postižených válkou. Hráč byl turistou v troskách západního pobřeží USA, což v sobě skrývalo nebývalou sílu – objevování skutečných měst a situací, jaké by mohly po kataklizmatu opravdu nastat.



ZMUTOVANÉ DÍTĚ K ADOPCI

Zásadním bodem ve vývoji prvního dílu byla prezentace takřka hotového produktu zástupcům Steve Jackson Games. Ačkoliv byli nadšeni ze soubojového systému a dobře převedených pravidel GURPS, vyděsila je brutalita hry na pozadí realistických poválečných kulis a také podoba dnes notoricky známé postavy infantilního Vault Boye. Kontrakt byl zrušen, naštěstí se ale společnost rozešla s vydavatelem Interplay vzájemnou dohodou, přičemž ve Fallout mohla zůstat většina elementů GURPS. Bylo je ale nutné doplnit, a tak byl za hektických šest měsíců před vydáním dán dohromady systém statistik SPECIAL (Strenght, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility and Luck). Ten spolu se systémem perků a traitů coby dalších speciálních dovedností vyústil v neobvyklou hloubku vývoje postavy. Fallout bylo možné hrát desítkami odlišných způsobů v mnoha rovinách. Volby nebyly pouze v tom, zda se budou zlouni utloukat palicí, nebo jim hráč ustřelí ucho a s ním i kus hlavy puškou. Rozdíl byl rovněž ve způsobu komunikace s NPC – v závislosti na statistikách je bylo možné přemluvit, dohodnout si slevy v obchodech, hrát si na drsňáka, tupce nebo se na vše jednoduše vykašlat a vyřešit danou situaci hackováním nebo páčením zámků.

NÁDORY SÉRIE Z OZÁŘENÍ

Až do letošního roku nedokázaly hry nabídnout pokračování legendy v právoplatném RPG žánru. Taktický titul Fallout: Tactics z roku 2001 v sobě zpracoval pouze soubojovou složku s možností pečovat o svůj tým zabijáků. Avšak ještě větší odklon představovala ryzí akce z ptačího pohledu pro Xbox a Playstation 2 Fallout: Brotherhood of Steel. Mimo křemíkem poháněnou zábavu se Fallout vydal rovněž zpět ke svým kořenům k papírovým RPG. Fallout: Warfare je sice pouze stolní parafrází Tactics, nicméně pravidla fungují a jsou ke stažení na fanouškovské stránce No Mutants Allowed (viz odkazy). Pokud má hráč desetistěnku a čas, směle do akce.

Původní dva díly série reflektovaly odhodlání, humor i záliby svých tvůrců. To je rovněž důvod, proč další pokračování od jiných týmů nemohou být totožná s prvotními legendami žánru. Stylový, přitažlivý svět zde ale zůstal a má stále co říct nejen prostřednictvím aktuálního třetího dílu. Slovy jeho autora, společnosti Bethesda: „Nekoupili jsme licenci na značku Fallout jen proto, abychom udělali jen jednu hru." Budoucnost je tak více než slibná.

UŽITEČNÉ ODKAZY

No Mutants Allowed – bezkonkurenční fanstránka nabitá informacemi
www.nma-fallout.com

Vault šílené brahmíny – bezkonkurenční česká fanstránka
www.madbrahmin.cz

Fallout Wiki – odnož ultimátní webové encyklopedie
fallout.wikia.com

Fallout Bible – vyčerpávající informace a testy ze světa Fallout
www.duckandcover.cx/index.php?id=5

Duck and Cover – komunitní web zabývající se historií i současností fenoménu
www.duckandcover.cx

Na základě GURPS vznikly desítky her na hrdiny, ať již dětské pohádky s rytíři nebo Fallout

FALLOUT
DOPADÁ PRVNÍ ATOMOVKA

Kterak hráči ztratili postnukleární panictví při hledání vodního čipu a záchraně zničené Ameriky

Válka. Válka se nikdy nemění. Když tato slova poprvé zazněla v úvodní animaci prvního dílu série podkreslená retrospektivní písničkou Maybe od skupiny Ink Spots, pojem Fallout byl neznámým pojmem. Znalci RPG žánru však zbystřili, jelikož hra svým zpracováním spadala do kategorie novodobých RPG viděných z izometrického nadhledu, na jejichž precizně vykreslených obrazovkách byl patrný každý detail. V tomto kontextu navíc Fallout ohromil jedinečným postnukleárním zasazením, jež vyčnívalo nad provařenou konkurenční fantasy produkcí jako atomový hřib nad nizozemskou rovinou. O to více potěšilo, že si titul vedle pohledného blistru na povrchu zachoval hloubku. Pevná pravidla vývoje postavy i soubojů doplnily stovky předmětů a desítky lokací. Vynásobí-li hráč tyto cifry, dostane řádově počet možností, kterých šlo využít ve virtuálním světě hned od počátku.

JAKÝ BYL NULTÝ FALLOUT?

Dodnes zůstává otázkou, nakolik představuje Fallout duchovní pokračování RPG z roku 1988 Wasteland. Ačkoliv autoři spojitost popírají, Wasteland se rovněž odehrával na území Spojených států po atomové válce se Sovětským svazem, projekt stejně jako Fallout zaštiťovala osoba Briana Farga, přičemž i ve Falloutu lze nalézt odkazy na původní NPC.

VODA NAD ZLATO

Prvotní příběh je prost velkých cílů jako zachraňování světa, jelikož zachránit planetu postiženou nukleární válkou je asi tak jednoduché jako pro svaz mravenců v noci zastavit jedoucí buldozer bez rozsvícených světel. Hlavní postavou je jeden z mnoha obyvatel Vaultu 13, na něhož místní správce (oficiálně titulovaný Overseer) naloží úkol vydat se ven za těžká vrata bunkru a najít náhradní čip zajišťující dodávky čisté, nekontaminované vody. Ten původní se totiž rozbil, přičemž v důsledku byrokratického zmatku nebyl do Vaultu před válkou dodán náhradní. Hrdina v modré kombinéze s charakteristickou třináctkou na zádech vyráží zároveň jako první průkopník do vnějšího světa, o kterém všichni předpokládali, že je prostý inteligentního života.

Porozhlédnout se po domovském bunkru a vykročit do pustiny. První krysy, na něž hráč v úvodní jeskyni narazil, si inteligencí skutečně nedělaly nárok na vysokoškolský titul. Nicméně stačilo vydat se na schematickou mapu zobrazující jižní Kalifornii a narazit na první osady plné překvapivě vitálních humanoidů (pro splnění definice vitality však ve světě Falloutu stačí, aby to zvládalo dýchat, chrchlat a máchat kolem sebe nožem). Osady jako Shady Sands nebo menší městečko Junktown vyrostly uprostřed divočiny jako ojedinělé výspy civilizace, a ačkoliv jejich obyvatelé nemají o vodním čipu ani ponětí, přišívají hráči přezdívku Vault Dweller (obyvatel Vaultu) a směrují jej hlouběji do dezolátního srdce Kalifornie, kde se zbytkům lidství podařilo zakořenit lépe.

Osada Burrows byla precizně navržena na papíře, ale do hry se nedostala

OBJEVUJEME SVĚT

Na základní úkol přinést vodní čip nejpozději do 150 dní se postupně začaly nabalovat desítky

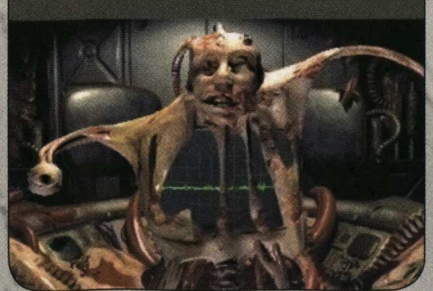
úkolů, až řada hráčů na původní poslání zapomněla. Časový limit nebyl krátký, nicméně životy se doplňovaly postaru spánkem, takže hraničních pět měsíců uteklo rychle jako radiace z poškozeného jaderného reaktoru. Přestože bylo možné později ve hře narazit na překupníky s vodou a do Vaultu 13 poslat karavanu zásob na dalších 100 dní, tvůrci v patchi časové omezení odstranili a hráč se mohl věnovat podrobnému prozkoumávání světa naplno. Našel například Hub, největší pozemní lokaci prvního dílu, kde již probíhal čilý obchod, ale rovněž intriky pašeráckých gangů a zlodějských klanů, které vedly k dalším a dalším úkolům.

První Fallout se sice odehrával na ploše Kalifornie, ale na rozdíl od pokračování nepracoval s reálnými lokacemi a jejich názvy. Autoři tak popustili uzdu fantazii a vedle fiktivních měst stvořili řadu zajímavých podzemních lokací. Například The Glow ponořená v radiaci (bez batohu antiradiačních léků typu Radaway bylo takřka nemožné přežít) je výzkumnou laboratoří společnosti West Tek založené již roku 2002. V jejích zdech firma pracovala pro vládu na nejrůznějších projektech,

POZNEJ SVÉHO PROTIVNÍKA

Každý hrdina velkolepého putování se těší, až na samém konci zmáčkne na několik minut spoušť rotačního kulometu, jehož ústí míří na jakékoliv pořádně nechutné monstrum. Návrháři Falloutu jeho touhy naplnili a připravili obskurní spojení několika lidských entit a umělé inteligence vystupující pod jménem Vůdce (v originále Master). Původně se jednalo o Richarda Moreaua, obyvatele Vaultu 8, na jehož místě později vzniklo Vault City z druhého dílu. Richard byl však vykázán do pustiny za spáchání vraždy, změnil si příjmení na Grey a spojil se se starým známým obchodníkem Haroldem. Společně s týmem vědců narazili roku 2012 na Mariposkou vojenskou bázi plnou supermutantů a mutagenní látky FEV – pouze Haroldovi se podařilo uprchnout.

Grey přežil, ale za cenu pádu do nádrže s FEV, v níž se ráchal téměř měsíc. To jej proměnilo v superinteligentní, byť již nehumanoidní bytost s psychickými schopnostmi, jež se propojila s elektronickými systémy báze, absorbovala několik jiných lidí a ujala se vlády nad tupými supermutanty. Roku 2152 moc Vůdce zesílila po tom, co se spojil s církví Dětí katedrály a přestěhoval do samotné katedrály na jihu Kalifornie, pod jejímiž základy objevil prototyp a řídící centrum všech Vaultů. Docela pestrý životopis, nemyslíte?



z nichž měly pro budoucnost postnukleárního světa hlavní úlohu dva – T-51b Power Armor (Energozbroj) a FEV neboli Forced Evolutionary Virus (viz infoblok).

HOŘKÝ ÚDĚL HRDINY

Bezprizorní vodní čip nakonec odpočíval ve Vaultu 12. Vrata tohoto bunkru se vinou nařízení z vládních pozic před válkou neuzavřela, takže celá osádka díky radiaci zmutovala ve znetvořené ghúly, kteří pak na povrchu založili nehostinné městečko Nekropole. Záchrana Vaultu 13 zdaleka nebyla hlavním cílem hry. Scénáristé zašli více do hloubky zpustošeného světa. Správce Vaultu po doručení čipu informuje hráče o silících nájezdech tzv. supermutantů, a tak je na čase porozhlédnout se po mýty opředené základně někde na severozápadě Kalifornie. V odlehlé části mapy se v zelených radioaktivních kalužích skutečně topí zdi Mariposké vojenské báze. Zde přetékají nádrže s FEV, do nichž posádka supermutantů namáčí chycené zdravé lidi a mění je v monstra doplňující jejich řady. Mariposa a její likvidace nicméně není vše. Za plánem ovládnutí zbytku civilizace armádou supermutantů stojí ďábelský Vůdce, potažmo jemu poplatná církev Dětí katedrály. Ti společně prosazují program definitivního Sjednocení, stvoření jediné bytosti pohltivší všechny žijící lidi a vládnoucí jedním hlasem.

Nový úkol zní zničit základnu i vůdce, a to v libovolném pořadí. Nový časový limit byl před vydáním patche 500 dní (respektive 400 pokud hráč předtím prozradil polohu Vaultu 13 obchodníkům s vodou), jinak na domovský bunkr přitáhne armáda supermutantů a srovná jeho obyvatele s olověnou podlahou. Patch benevolentně prodloužil dobu na 13 let, takže bylo v postnukleární Americe možné dělat téměř cokoliv bez omezení. První díl zahrnul dvě hořká zakončení. V tom častějším vykáže správce Vaultu 13 hráče do divočiny s tím, že je již příliš ovlivněn surovostí vnějšího světa a jen by zdejší komunitě uškodil. Pokud však má hráč speciální schopnost Bloody Mess, hodně špatnou karmu nebo stihne před závěrečnou animací aktivovat soubojový mód, hlavní postava správce zastřelí.

CO SE DO HRY NEDOSTALO?

Přestože Fallout pravidelně zaujímá první příčky při vyhlašování nejlepších her na PC, nevyhnul se kritice. Porodní komplikace s mohutným zabugováním odstranily obstřiky řadou patchů. Nízká umělá inteligence však provází hru dodnes, a to jak v rovině protivníků, tak spolubojovníků, kteří byli ochotni položit život nejen za hráče, ale rovněž před něj, když mu naběhli pod lítou palbu. Výborným prvkem byla možnost předat věci z inventáře právě najatým souputníkům, nicméně obtížná manipulace s předměty ústila v situace, kdy se hráč ke kamarádovi připlížil zezadu a reorganizoval jeho batoh raději pomocí dovednosti kradení než přes složitý konverzační interface.

První díl byl co do velikosti jen předkrmem před příchodem pokračování. Dvanáct lokací ovšem i tak vydrželo na desítky hodin zábavy, a to se do hry řada plánovaných nápadů ani nedostala. Podrobně navržena byla například osada Burrows, stylově podobná rurálním vesničkám z fantasy her. Centrem byl obrovský strom, ulicemi procházela zmutovaná stvoření připomínající zkřížené lidi s chlupatými mývaly apod. Jelikož však návrhář Burrows opustil tvůrčí tým ještě před dokončením hry, lokace byla vyřazena. Písek a spálená kůže ghúlů zapadá do světa Fallout mnohem lépe než přerostlé stromy a huňatí mazlíčci.

FORCED EVOLUTIONARY VIRUS – ANTRAX JE JEN NEŠKODNÝ PUDR

Látka hýbající událostmi ve světě Fallout dokáže rovněž pořádně rozhýbat molekuly DNA a donutit je tančit breakdance. Virus nyní slouží k přeměně lidí na ohavné, silné, ale tupé supermutanty, nicméně jeho původ není tak jednobarevný. Ještě před nukleární válkou se Spojené státy obávaly Číny a použití neskutečně ničivých biologických zbraní z její strany. Vznikl proto vědecký program Pan-Immunity Virion Project (PVP) na výrobu preventivní látky, která by podobnou hrozbu kontrovala. Jenže ouha, první prototyp měl odlišné účinky – zvyšoval lidem inteligenci, ale vedl k řadě postranních mutací. Právě ty se rozhodla vláda rozvíjet, sérum přejmenovala na Forced Evolutionary Virus (FEV), což nakonec vedlo k nechtěnému vzniku supermutantů. Ti byli sice silní a takřka absolutně odolní proti radiaci, ovšem virus již inteligenci nezvyšoval, naopak. Výzkum skončil kolapsem v Mariposké vojenské bázi, jejíž posádka se vlivem experimentů zbláznila, povraždila nebo zmutovala. Navázal na něj až Richard Grey, jenž základnu objevil a zmutoval ve Vůdce coby hlavního padoucha prvního dílu.

HAROLD – KDYŽ SE Z LEBKY STANE KVĚTINÁČ

Nejznámější postavou světa Falloutu není hlavní hrdina žádného z dílů, ale svérázný mutant, jenž prostupuje celou sérií. Čím je zajímavý? Kromě chrchlání a praštěného humoru především stromem, který mu roste z hlavy. Jmenuje se Bob, a když je Harold sám, často si s ním povídá. Harold není ghúl, ačkoliv tak vypadá. Pamatuje si dobu, kdy býval člověkem a vydal se prozkoumat trosky Mariposké vojenské báze. Pak už se jen probudil na poušti, byl celý zelený (následky mutace po lázni v látce FEV) a za pár let se seznámil se svým listnatým kolegou. Proslýchá se, že během let Bob vyrostl, začal plodit ovoce a jeho semena se uchytí takřka na jakémkoliv místě radioaktivní pustiny. Nalezne hráč Harolda i v novém, třetím dílu?

FALLOUT 2
ŘETĚZOVÁ REAKCE

Když se dělá pokračování, musí být větší, delší a monumentálnější. Fallout 2 je v tomto ohledu druhým dílem par excellence

Když dopadne atomovka, dění nabere na obrátkách. V tomto ohledu pracovali členové tvůrčího týmu Black Isle jako malé subatomární částice a po úspěchu prvního dílu se začali hýbat ještě rychleji. Fallout 2 byl dokončen v rekordní době devíti měsíců, což je paradoxem s přihlédnutím k jeho mohutnému záběru. Samotná hra byla plošně asi dvakrát rozsáhlejší, ovšem to je faktor, který v prvních recenzích mnoho kritiků nedokázalo ocenit – zkrátka hru nedohráli (při její délce se nelze divit) a s konstatováním „Je to to samé, co minule", pasovali titul na pouhou dojnou krávu a pokus o přiživení se na popularitě prvního dílu.

NOVÝ MOTOR POD KAPOTOU

Fallout 2 skutečně vypadá nachlup stejně jako jeho předchůdce. Bylo vytvořeno jen několik nových modelů, změněny barvy a o píseň z intra se nyní stará chraplavý ghúlovský hlas Louise Armstronga a jeho A Kiss to Build a Dream On. Když autoři

Děj se posouvá o 80 let kupředu a plynule navazuje na zakončení minulého dílu

POZNEJ SVÉHO PROTIVNÍKA

Po stránce obskurnosti protivníků Fallout 2 slevil z trendu nastoleného prvním dílem a jeho znetvořeným Vůdcem. Ani tak ale kráčející kolos Frank Horrigan v roli závěrečného bosse neaspiroval na cenu sympaťáka roku. Agent tajné služby Spojených států, která se opevnila pod vlajkou Enklávy, je supermutantem ve speciálně upravené energozbroji. Původně vedl vykopávky okolo trosek Mariposké vojenské báze, ovšem když tým narazil na zbytky kádí s FEV, začal rychle podléhat mutaci. Tu ještě posílili vědci z Enklávy v rámci nelítostného experimentu – Horrigan představuje něco jako jejich hračku. Je totálně závislý na svém brnění, které do něj dávkuje drogy a stabilizační látky, a díky virem snížené inteligenci je totálně oddán prezidentovi i Enklávě.

Hráč na něj měl možnost narazit hned několikrát v průběhu hry, například když Horrigan se svým komandem likvidoval bezbranné stařiky, ale i rytíře Bratrstva oceli. Zabít jej však bylo možné až na samém konci a byla to fuška. Ještě že byla bitevní místnost plná kulometných věží, které bylo pro zkušeného hackera tak snadné ovládnout a jež se dokázaly pořádně zakousnout i do Horriganova brnění.

ATOMOVÝ HUMOR

Nejcharakterističtějším prvkem prvních dvou dílů jsou nejrůznější vtípky, za jejichž absenci byly následující odnože včetně třetího dílu kritizovány. Autoři se dokázali povznést nad všudypřítomnou zkázu a vesele vtipkovali, kudy designérská noha vykročila. Stříleli si z možnosti hráče stát se vrahem dětí, při soubojích trhali protivníkům hlavy, nevyhýbali se sexualitě a zakomponovali do hry desítky gagů s odkazy na populární kulturu. Opuštěné UFO s fotkou Elvise se stalo snad nejprofláknutějším v historii her, podobně jako stopa Godzilly ležící bez jakýchkoliv dalších vodítek v poušti. Nebo třeba mizející anglická policejní budka, která je ve skutečnosti odkazem na kultovní britský seriál Doctor Who (budka představuje časoprostorový koráb TARDIS a budkou je jednoduše proto, že za ni byla loď kdysi maskována, pak se zvrtlo něco v ovládání a hlavnímu hrdinovi se to už prostě nechtělo opravovat).

Získáním zařízení GECK děj nekončí, ale graduje k impozantnímu finále

rezignovali na technologický pokrok, získali neuvěřitelný prostor k vybudování nového příběhového zázemí, které se jen tu a tam dotýkalo prvního dílu a prohloubilo historii světa jako diamantová vrtná souprava. Přestože vtípky zůstaly, zhořkly a pokračování již není tou veselou exkurzí do zpustošené Ameriky, kde se lidé v troskách hospod vsází, kdo v noci světélkuje víc. Fallout 2 je vážnější, temnější, z hlediska výpravy více hutný a především obtížnější – herní dospělák v plné síle.

Kdyby měl někdo po nukleární válce chuť vést si záznamy, zapsal by si do deníku rok 2241. Děj se posouvá o 80 let kupředu a plynule navazuje na zakončení minulého dílu, kdy byl hlavní hrdina vykázán z Vaultu 13 a daleko na severu založil na vlastní pěst vesnici Arroyo. Nový hlavní hrdina zjišťuje, že je přímým potomkem zakladatele osady a stává se Vyvoleným, jenž je předurčen k záchraně vesnice před suchem. Tentokrát se ovšem nehledá vodní čip, ale je nutné vydat se pátrat po legendárním kufříku zvaném GECK (Garden of Eden Creation Kit), s jehož pomocí je údajně možné vybudovat na spáleném povrchu prosperující oázu života. Hráč musel nejprve dokázat svůj statut vyvoleného, a tak zatímco původní hra začínala v přetechnizovaném Vaultu, nyní hráč uchopil oštěp a ponořil se do kamenného chrámu plného přerostlých krys. Právě úvod měl šanci odradit netrpělivce – souboje nablízko představovaly tvrdý oříšek, přičemž probít se k relikviím ukrytým na konci chrámu (modrý oblek se třináctkou na zádech a PIPBoy 2000) zabralo nějaký čas a pevnou vůli.

SPOJUJÍCÍ NITKY

Za záhonem inteligentních kytek a stanem zkouřeného stařešiny Arroya se rozprostírá pustina severní Kalifornie. Fallout 2 se takřka definitivně oprostil od hlavních událostí z prvního dílu a stvořil si vlastní dějiště

O ČEM TO CELÉ JE?

Příběh celé série se odvíjí od jaderné války, která propukla mezi USA a Čínou na základě sporů o ložiska ropy. Ačkoliv válka probíhala již předtím v Evropě, kde se státy přetahovaly o ropné vrty na Blízkém východě, v roli iniciátorů globálního konfliktu stály právě Spojené státy, jež násilně obsadily kanadská rašeliniště, a Čína, která zaútočila na Aljašku. Dnes se již neví, kdo z nich stiskl jako první velký červený knoflík ovládající síla s nukleárními hlavicemi. Důležité je přežít, a to dá v pustině plné supermutantů, ozářených ghúlů, zmutovaných zvířat a samozvaně vládnoucí Enklávy pořádně zabrat. O osudu zbytku světa nemají jasno ani autoři. Spousta myšlenek se vytratila v průběhu vývoje. Například americká vlajka na pozadí úvodní obrazovky prvního dílu má pouze 13 hvězd. To mělo symbolizovat třináct superstátů, jež existovaly před válkou, ovšem dále již o nich není ani zmínka.

s dvacítkou velkých i menších lokací. Díky tomu hráč na jednu stranu nemusel znát první díl, zároveň se ale připravil o drobné nitky ukazující o osmdesát let zpátky. Vedle modré kombinézy lze jmenovat například postavu Tandi, jíž kdysi hráč zachránil coby dívku s pletí předurčenou pro reklamy na extra drahou kosmetiku, a která je nyní starou, vrásčitou prezidentkou Nové kalifornské republiky. Vrací se i starý známý ghůl Harold, jenž barvou kůže konečně naplňuje význam slova evergreen.

Ačkoliv se hratelnost příliš nezměnila a hráč se světem protloukal kombinací bojů a rozhovorů jako minule, jednotlivé lokace vyspěly, získaly historii. Při hledání kýženého rajského kufříku hráč narazil na rozlehlé Vault City, které samo o sobě vzniklo na základě aplikace GECK. Pouze dostat se za dělovými věžemi obehnané oplocení města bylo otázkou řady důvtipných úkolů. Ještě větší stylizaci si připravilo město New Reno. Stalo se novodobým centrem neřesti, sídlem gangů a prominentním producentem látky Jet, drogy, jež ovládla ty, kteří nepodlehli radiaci. Autoři vůbec poprvé začali používat jména reálných míst. Nová kalifornská republika se ponořila do vojenského diktátu inspirovaného komunistickým režimem a navštívit bylo možné i zlomek zničeného San Francisca s jedním obrovským tankerem zaparkovaným na pobřeží.

ZA VŠECHNO MŮŽE VLÁDA

Scénáristé z Black Isle Studios tvoří příběhy podobné dobrým hollywoodským filmům. Získáním zařízení GECK děj nekončí, ale graduje k impozantnímu finále, které poskytne odpovědi na řadu otázek. Nejprve však Vyvolený nachází svou vesnici v troskách. Pátrání po vinících ukazuje na záhadnou Enklávu, jejíž vliv v pustině každým dnem sílí zejména díky špičkové technologii, k níž organizace přišla kdoví kde. Naštěstí se podaří aktivovat autopilotní program sanfranciského tankeru, jenž hráče dopraví na tajnou ropnou plošinu, kde sídlí hlavní štáb Enklávy. Jak prozradí zdejší prezident Richardson, ještě než hráč sníží jeho volební preference rozporcováním, cílem organizace je vypustit do zmrzačeného světa modifikovaný virus FEV, jenž zničí většinu přeživší zmutované civilizace a umožní radiací nepostiženým členům Enklávy znovu uchopit Ameriku do nekontaminovaných spárů. Richardson je pro pomstychtivé zuby hráče pouhým gumovým medvídkem. Pravou výzvu představuje agent tajné služby Frank Horrigan, o němž prozradí více infoblok.

Chybovost první verze hry přetrvala z minula, přičemž proklínaný se stal zejména první patch nekompatibilní s dříve uloženými pozicemi. Byly to ale drobné úpravy, které posunuly druhý díl v evolučním stupni o příčku výš. K systému karmy, jež byla společná pro celý svět, přibyla lokální reputace ve městech. Hráč si mohl budovat rozdílnou pověst v kterékoliv metropoli, a to je zároveň prvek, který aktuální třetí díl v rámci zjednodušení vypustil. Podstatně se rozšířil zbraňový arzenál, a tak si byla každá bojová specializace skutečně rovna – i v kategorii boje beze zbraně se dalo vybírat z řady boxerů, elektrických rukavic apod.

S RADIOAKTIVNÍM VĚTREM VE VLASECH

Méně patrnou novinkou je úkolové provázání přítomných měst. Dříve bylo každé z nich osamocenou výspou života v širé pustině, nyní mezi lokacemi probíhá komunikace i obchod. Hráč tak musel často cestovat, aby si odškrtl další misi v deníku. Autoři proto dali hráči možnost získat starý kus železa s vyraženou jmenovkou na rezavějící karoserii Chrysalis Motors Highwayman. Auto jezdící na klasické nukleární články do energetických zbraní bylo navrženo podle Chevroletu z roku 1957 a skutečného konceptu atomovou energií poháněného vozidla Ford Nucleon z padesátých let. Nehledě k tomu, jak byl Highwayman sexy, výrazně zkracoval přesuny mezi lokacemi a omezil náhodné přepady během dlouhých cestování. A že bylo najetých kilometrů požehnaně!

SUPERMUTANTI

Kdysi bývali obyčejnými, zdravými lidmi nezasaženými radiací. Až koupel v kádích s FEV je proměnila v tupá sterilní monstra s jednou výhodou – jejich kůže je tak silná, že nepropustí radiaci. Vůdce ve Falloutu 1 si budoval armádu právě z těchto kolosů.

KDO ŽIJE V PUSTINĚ?

BRATRSTVO OCELI

Původně členové armády USA, kteří se pod vedením kapitána Rogera Maxsona distancovali od genetických pokusů s FEV a založili vlastní společnost. Uctívají 100% lidství, proto se straní mutantů i ghúlů. Jejich řady jsou rozkastovány na nováčkovské zasvěcence až po elitní paladiny. Vedení obstarává rada stařešinů, zatímco vědění uchovávají písaři.

ENKLÁVA

Oficiální vláda Spojených států amerických a iniciátor sociologického experimentu s Vaulty. Nyní se snaží experimentovat s látkou FEV a dosáhnout kompletního očištění pustiny bez ohledu na následky a oběti.

GHÚLOVÉ

Obyvatelé světa, kteří byli vystaveni mohutným dávkám radiace a následně infikováni FEV. Jen díky tomu nezemřeli, pokud se ovšem přežívání s odpadající kůží dá nazývat životem. Nejvíce ghúlů pochází z Vaultu 12, který nebyl v době dopadu atomových bomb uzavřen. Založili vlastní město Necropolis.

OBYVATELÉ VAULTŮ

Měli být v bezpečí před radiací, ale dost možná dopadli nejhůř ze všech zúčastněných. Vaulty byly jen sociálním experimentem pod zástěrkou záchrany životů. Někteří se zbláznili, jiní povraždili navzájem, ovšem někteří přežili.

VAN BUREN

POHŘBEN PŘED NAROZENÍM

Fallout 3 byl očekáván již od vydání druhého dílu. Když měl být konečně poprvé představen veřejnosti a zbaven kódového jména, přišla bouře

Trpělivý člověk staví desítky minut vysoký dům z karet, když v tom se před položením nejsvrchnějšího patra zvedne vítr, proletí kolem UFO nebo zem roztřese stádo kolemjdoucích slonů a veškerá práce se hroutí k zemi. Studiu Black Isle spadl jejich dům z karet 8. prosince 2003. Van Buren představuje krycí název pro oficiální pokračování RPG řady Fallout a byl vyvíjen ještě dlouho před tím, než vznikly plány na třetí díl v podobě, jaká vyšla až letos. Na hře spolupracovali původní autoři fenoménu pod vedením hlavního návrháře J. E. Sawyera (Icewind Dale 2), přičemž hra se blížila svým předchůdcům nejen dějištěm, které bylo posunuto pouhých deset let za Fallout 2, ale rovněž izometrickou grafikou, vylepšeným systémem vývoje postavy a hutnou zápletkou, mnohem hlubší než v případě aktuálního dílu z produkce společnosti Bethesda. Existenční problémy vydavatele Interplay však vedly k odstavení autorského týmu a s ním i všech jeho projektů – Van Buren nebyl i přes pokročilé stádium vývoje oživen ani přejmenován na Fallout 3, jak bylo plánováno.

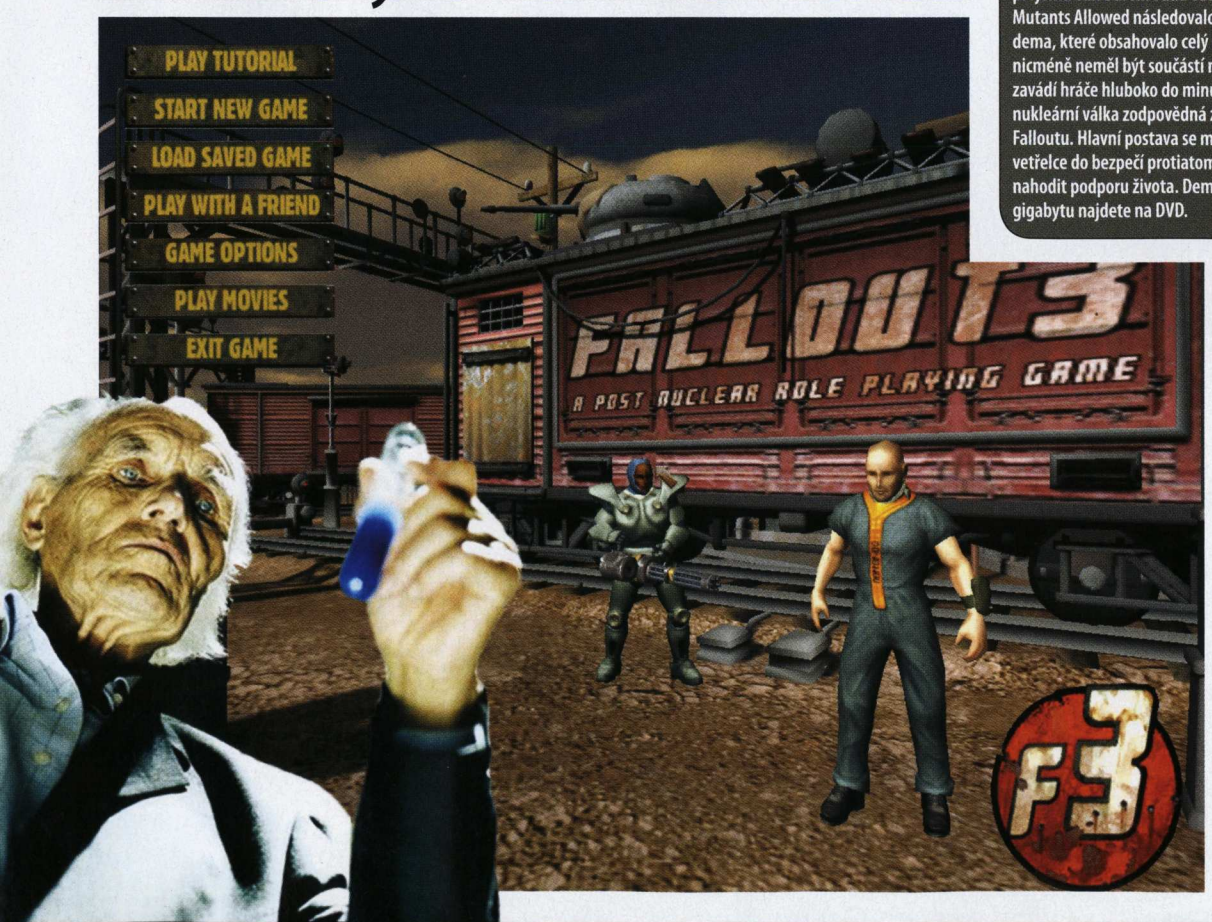
ODHALENÁ IDENTITA

Obsese fanoušků fenoménem Falloutu vedla k odhalení celého balíku návrhářských podkladů, což dospělo až k úniku funkčního technologického dema v polovině minulého roku. V kontextu s fakty je zrušení projektu o to bolestnější: Koncem roku 2003 bylo dokončeno 95 % herního enginu, který nyní zobrazoval svět plně ve 3D a měl být později použit i pro rovněž nikdy nevydanou fantasy Baldur's Gate 3. Jak prozrazuje demo, Jefferson engine již dovoloval pohyb po prostředí, interakci s postavami, rozhovory, používání speciálních dovedností i souboje. Papírově zbývalo popsat a detailně navrhnout pouze jednu lokaci, všechny ostatní byly hotové, přičemž podrobné mapy existovaly minimálně pro polovinu z nich. Scénáristé sepsali 75 % dialogů a 3D modeláři dokončili práce na většině herních objektů, postav i potvor. Van Buren byl koncepčně hotov, zbývalo jen několik měsíců mechanické práce a finální vydání.

ZAHRAJTE SI VAN BUREN NA VLASTNÍ KŮŽI

Během očekávání oficiálního třetího dílu začaly na jaře 2007 prosakovat informace o dávno mrtvém původním projektu Van Buren. Sadu obrázků na serveru No Mutants Allowed následovalo vypuštění technologického dema, které obsahovalo celý úvodní tutoriál. Ten nicméně neměl být součástí nového příběhu, a tak zavádí hráče hluboko do minulosti, kdy teprve zuří nukleární válka zodpovědná za globální katastrofu světa Falloutu. Hlavní postava se musí probojovat přes čínské vetřelce do bezpečí protiatomového krytu a tam pomoci nahodit podporu života. Demo velké takřka čtvrt gigabytu najdete na DVD.

Šílený vědec si na pomoc přitáhl orbitální silo s atomovými hlavicemi B.O.M.B.-001



MASIVNĚ MULTIPLAYEROVÝ SPAD

Plány na převedení světa Falloutu do podoby MMORPG inicioval původní majitel licence, společnost Interplay, již koncem roku 2006. V březnu 2007 byly však práva na online mutaci postnukleárních dobrodružství prodány za 5,75 miliónů dolarů firmě Bethesda, která již tou dobou pracovala na třetím dílu. Ve smlouvě však stoji klauzule zaručující Interplay práva na vývoj RPG, pokud by firma s pracemi začala do 4. dubna 2009. A skutečně, tisková zpráva z dubna tohoto roku oznámila přípravné práce, nicméně klauzule má pokračování: Fallout MMORPG musí být hotová do čtyř let. Inu nejpozději v roce 2013 se uvidí, zda bude online světům vládnout tak jako dnes fantasy, nebo nová síla atomu.

Soubojový systém byl zpracován nejen v tahovém, ale i real-time režimu

Příběh se opět opírá o minulé díly pouze zasazením, jinak nabízí zbrusu novou porci boje o přežití. Hráč se měl vžít do role vězně a již zde se nabízel prostor pro jeho volby. Kromě klasické tvorby postavy systémem S.P.E.C.I.A.L. bylo možné si zvolit, zda je uvězněn neprávem nebo je rozeným kriminálníkem, což mělo vliv na několik zvláštních dovedností navíc. Jednoho dne se však hlavní postava probírá v neznámé cele s jedním specifikem – ve zdi zeje proražená díra. Neznámé vězení podléhá útoku, a tak nezbývá než vzít nohy na ramena, pokusit se utéct robotickým strážím, přijít na kloub své minulosti a zachránit budoucnost.

Z VĚZENÍ NA ORBITU

Dějiště Van Buren bylo situováno jihovýchodně v porovnání s minulými díly. Nejzápadnější hranici mapy měla tvořit Nová kalifornská republika, jež nabrala na síle a začala soupeřit s Bratrstvem oceli o mocenský vliv. V roli hlavního padoucha se však objevil šílený vědec Victor Presper. Znechucen ztroskotaným světem chtěl rozpoutat další nukleární válku, která by nadobro sprovodila ze světa všechny kromě skupiny jím vybraných elitních obyvatel, jež měli založit novou pozemskou společnost. Na pomoc si přitáhl orbitální silo s atomovými hlavicemi B.O.M.B.-001 (Ballistic Orbital Military Base 001), jenže ouha. To kontroloval nesmlouvavý bezpečnostní systém ULYSSES

a jediná možnost byla přesvědčit jej, že Zemi hrozí katastrofická virová epidemie a je nutné v rámci prevence a karantény odpálit rakety a smazat z povrchu planety epicentra nákazy. Presper tak šel po stopách substance FEV, přičemž nalezl ještě smrtelnější látku Limit 115, se kterou měl FEV původně bojovat.

Byl hráč předurčen zabránit Presperovým plánům, nebo se ocitl jen v nesprávnou chvíli na nesprávném místě? Odpověď zůstane bohužel nevyřčena. Jako podklad pro putování tvůrci zpracovali ještě více skutečných lokací než ve Falloutu 2. Na horizontu se měly rýsovat siluety zpustošených denverských mrakodrapů, detailně byl zpracován plánek Hooverovy přehrady, na jejímž dně žily zmutované vodní obludy, a hráč měl například navštívit rovněž bunkr Rogera Maxsona, zakladatele Bratrstva oceli. Zajímavě zněla i lokace Boulder Dome, vědecká stanice navržená aby odolala nukleárnímu útoku. Díky kontaminaci celé oblasti radioaktivitou zde však zbývalo pouze několik zoufalých vědců, kteří se snažili přežít v nerovném boji proti umělé inteligenci ZAX, jež se snažila celou instalaci ovládnout kvůli záchraně technického vybavení. Mimochodem ZAX vládla i opuštěné podzemní instalaci Glow v prvním dílu.

O CO JSME PŘIŠLI?

Tvůrci bojovali proti vydavateli ještě před zrušením. Na jeho nátlak musel být soubojový systém zpracován nejen v tahovém, ale i real-time režimu, nicméně J. E. Sawyer se později přiznal, že dělal vše proto, aby se bojovalo výhradně na tahy. Rovněž musel být díky nastoleným novodobým trendům zahrnut kooperativní multiplayer. Změny přitékaly i z řad autorů. Kromě nových zbraní, perků a traitů prošel vývojem i strom základních dovedností, kdy se například řečnictví (Speech) rozdělilo na umění přesvědčovat a lhát. Bohužel Black Isle své tažení nedovedli do vítězného konce. Nyní je Van Buren pouze nenarozeným dítětem naloženým v láku, nicméně díky zveřejněným materiálům z tvorby skvěle ilustruje, jak mělo vypadat totální pokračování legendy.

FALLOUT TACTICS:

BROTHERHOOD OF STEEL – ROZŠTĚPENÍ SÉRIE

Jak dopadla expanze světa Fallout na pole strategií?

Všechny tři díly RPG řady Fallout představují vysoce komplexní hry, jejichž jednotlivé složky jsou propracovány do úctyhodných detailů. Prostřednictvím Fallout Tactics chtěla vydavatelská společnost Interplay dokázat, že lze z původních her vyextrahovat výhradně samotné souboje a postavit na nich samostatný titul. Vývoj byl svěřen australským vývojářům Micro Forté pod patronací autora prvních dílů Chrise Taylora, který se snažil, aby i přes čistě bojovou složku zůstalo co nejvíce z reálií postnukleárního světa.

DOPLŇ MUNICI A NIČ!

Tactics představuje klasickou taktickou hru se staráním se o tým elitních zabijáků. S ním se hráč vydává na různorodé mise na středozápadě Ameriky, aby se po splnění úkolu vždy vrátil do jednoho z domovských bunkrů Bratrstva oceli, kde se příběh posouvá dále, do zbraní ládují čerstvé zásobníky a rekrutují noví členové hráčova komanda. Ačkoliv nebyla hra v době vydání prosta řady chyb, a díky několika rušivým prvkům tak docela nezapadla do světa Falloutu, taktické boje měly své kouzlo, a tak se kritika snesla zejména z řad ortodoxních fanoušků postnukleárního fenoménu.

Po vybavení členů týmu se na ploše precizně provedených 2D pozadí rozehrají boje s nájezdníky, mutanty i roboty. Fallout Tactics představují tři módy hry, mezi kterými je možné v průběhu akce libovolně přepínat a přizpůsobovat dynamiku mise vlastním potřebám. Varianta individuálních tahů (Individual Turn-Based – ITB) si beze změn odskočila od RPG kolegů – každá postava má pevný počet pohybových bodů, jež utrácí za chůzi, střelbu apod. Pořadí, v jakém budou herní postavy spotřebovávat své body, je závislé na rychlosti dané statistikami, a tak se může stát, že chvíli hraje hráč s jedním vojákem svého týmu a pak se akce chopí rychlejší protivník. Skupinový mód (Squad Turn-Based – STB) zajistí, aby vždy odehrál nejprve hráč s celým svým týmem a až pak se ke slovu dostal počítač. Konečně kontinuální režim (Continuous Turn-Based – CTB) představuje klasickou hru v reálném čase, pouze je akce ovlivněna statistikami hrdinů. Chris Taylor v rozhovoru připustil původní antipatie k tomuto režimu, neboť hru příliš zjednodušoval, nicméně ve výsledku představuje benevolentní kombinace všech tří módů funkční způsob, jak hru kdykoliv zrychlit nebo zapauzovat do tahového režimu při tužších přestřelkách.

Fallout Tactics představují tři módy hry, mezi kterými je možné v průběhu akce libovolně přepínat

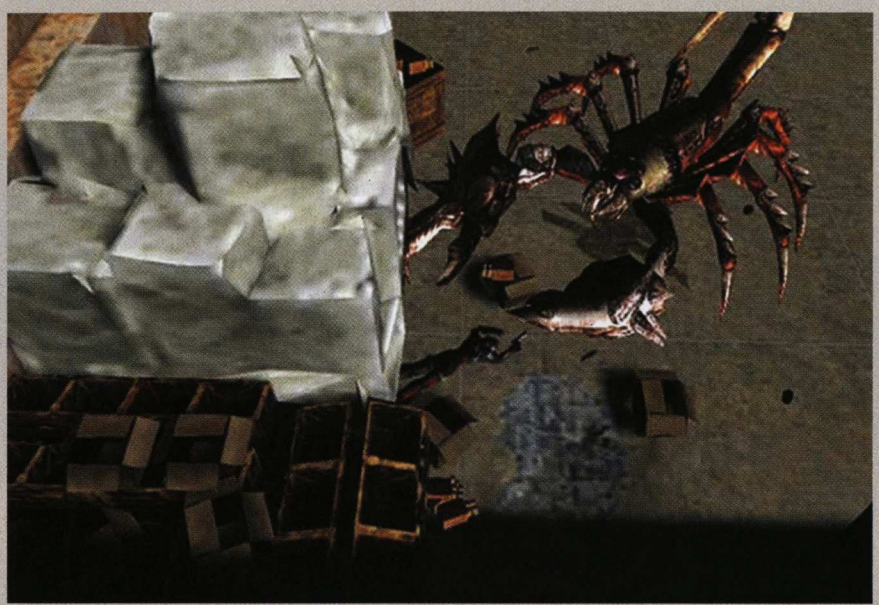
DALŠÍ ŘÁDKY DO KRONIKY ZNIČENÉ AMERIKY

Fallout Tactics nemá co do příběhového zasazení velkou návaznost na původní díly. Příběh sleduje osud nováčka v Bratrstvu oceli a mapuje boje oddílu chrabrých bojovníků napříč americkou divočinou. Na počátku jde o rutinní vyhnání banditů okupujících trosky Chicaga, ovšem později se do děje připletá horda supermutantů vítězící nad Bratrstvem zejména v počtu. Sérií zajímavých misí se hráč sice zaslouží o převahu lidí, ovšem ze západu dolehne ještě nebezpečnější hrozba v podobě inteligentních robotů, jimž se podařilo spojit technologii s organickou hmotou lidského mozku. Navíc mají dle zkazek původ ve Vaultu 0, kde se ukrývají odpovědi na řadu otázek ohledně minulosti a kde lze nalézt pozůstatky špičkového vybavení, jež vdechlo robotům život a touhu po krvi.

I přes odlišný žánr zůstává hra věrná výpravnosti svých předchůdců včetně několika rozdílných konců. Fandové spílají autorům zejména pro nabourání jejich apokalyptického vesmíru rušivými elementy, jakými jsou zbraně z druhé světové války, jež neměly šanci přežít přes dvě stě let ve funkčním stavu, nebo vzducholodě, které používá Bratrstvo oceli k dopravě. Sám Taylor má vydavateli Interplay za zlé, že celý vývoj nesmyslně uspěchal. „První hratelná betaverze dorazila od tvůrců v sobotu. Následující středu již hra odcházela do lisovny s minimálním testováním, které se mělo pohybovat v řádu měsíců," vzpomíná Chris. Fallout Tactics mohla být lepší hrou, přesto se však řadí k vysokému nadprůměru, který by si milovníci série neměli nechat ujít.

FALLOUT:
BROTHERHOOD OF STEEL – ÚTOK NA KONZOLE

Jednodušší příběh a lítá akce, to vše nahrává do karet zastáncům teorie o degeneraci hardcore her na konzolích.



Brotherhood of Steel je typickou hack & slash akcí s prvky RPG

První návštěva fenoménu na konzolích se distancovala od původní definice ostatních her z řady Fallout, tj. nesvázaných světů bez hranic, kterými je možné volně putovat a dělat při tom takřka cokoliv. Brotherhood of Steel je typickou hack & slash akcí s prvky RPG, jež protíná minulé díly pouze v ojedinělých bodech. Je zde hlavní postava, zasvěcenec Bratrstva oceli, který pátrá po zmizelých paladinech svého řádu, několik ghúlů a jen z povrchu sloupnutý škraloup herního prostředí odkazuje na předchůdce.

RADIOAKTIVNÍ RUBANICE

Hráč je nucen prostřílet se lineárním příběhem na konec dvou kapitol, přičemž neexistuje možnost navštívit již překonané lokace ani odbočit z koridoru vykolíkovaného návrháři. Mimo rozhodování, zda padne dřív protivník na levé, nebo pravé straně obrazovky, je prostor hráčovým volbám dán prvotním výběrem hlavní postavy. Ghúl Cain je zběhlý v používání těžkých zbraní a zvládá střelbu obouruč, nicméně co do obratnosti si může podat hnijící ruku se skládacím věšákem na prádlo. Svalnatý Cyrus si zase pohrává s těžkým arzenálem a dokáže při tom závodit se zmutovanými antilopami, zatímco k přednostem dívky Nadii patří schopnost běhat se zbraní v každé ruce.

Celkem lze ve hře najít nebo koupit 51 zbraní rozdělených na energetické, sečné, ruční apod., jež doplňuje brnění na různých částech těla. Věčnou akci měl oživit vývoj postavy ve čtyřech kategoriích. Vedle tradičních bonusů jako +5 % na zranění palnými zbraněmi uvedli autoři i několik neotřelých nápadů. Například Nadia dostane po utracení dostatečného počtu bodů psího společníka, zatímco Cain se ze své ghúlovské podstaty stane imunní vůči radiaci. Ba co víc, tato jej později začne léčit.

KRÁTKOMETRÁŽNÍ ZÁCHRANA SVĚTA

V případě Brotherhood of Steel je patrné, jak vydavatel ve snaze získat ze slavného jména za nízkých nákladů co nejvyšší zisk rezignoval na úctu k hráčské komunitě sdružené kolem jména Fallout. Vedle linearity noví tvůrci nerespektovali zákonitosti herního světa, což dokumentuje již postava Caina – Bratrstvo oceli má averzi k čemukoliv nelidskému, natož aby do svých uzavřených řad vzalo ghúla. Rovněž pouhých pět lokací nedalo produktu dlouhou životnost.

Přestane-li hráč titul považovat za součást série Fallout, dostane lehce nadprůměrnou, svižnou akci, která jej bez zaškobrtnutí protáhne jednoduchým příběhem. Hledání vojáků Bratrstva oceli začíná ve městě Carbon, kde hráč nejprve vyčistí zdejší skladiště od radioaktivních štírů, aby se následně dozvěděl, že starosta města metropoli zaprodal nájezdníkům. Jakmile vyřídí i je a osvobodí obyvatele Carbonu, souhra náhod jej spojí s hlavní postavou Falloutu 1. S její pomocí a za přispění paladina Rhombuse se dostane přes městečko Los a chrám náboženské sekty až do skrytého podzemního Vaultu, kde narazí na osádku supermutantů. Finále se nese v režii boje s jejich vůdcem a zběsilým úprkem k evakuační jednokolejce po aktivování autodestrukce Vaultu.

Brotherhood of Steel je řadovým produktem, jenž dnes nelze doporučit na rozdíl od Fallout Tactics, jež se rovněž vymyká RPG pravidlům původní série, ale přesto nabízí kvalitní zábavu. Snad jen fandům kapel Slipknot, Killswitch Engage nebo Celldweller, které hře propůjčily soundtrack.

TOP 10 KATASTROFICKÝCH HER

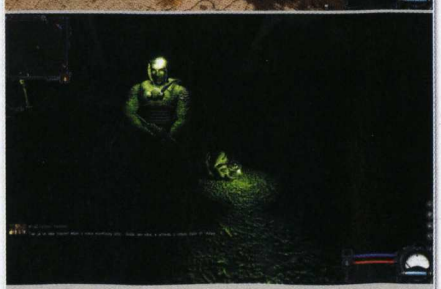
FALLOUT NENÍ SÁM

Fallout je erbovním symbolem postapokalyptických her. Příběhy z dezolátní pustiny tu však byly i před ním a přicházejí stále. Které jsou nejatraktivnější?

STALKER: SHADOW OF CHERNOBYL & CLEAR SKY

Nukleární apokalypsa se nemusí zrodit pouze v hlavách spisovatelů sci-fi. Může ji vyvolat i drobná chyba lidského faktoru, jak se stalo při havárii černobylské jaderné elektrárny roku 1986. Ukrajinští vývojáři z týmu GSC Gameworld se na katastrofu rozhodli nasadit mystické reálie z povídky bratří Strugackých Piknik u cesty, a tak se hráč vydává do od okolního světa izolované, radioaktivní Zóny, jež si co do pohostinnosti v ničem nezadá s pustinou v RPG Fallout. Navzdory hromadě chyb v programu a dlouhým šesti letům vývoje titul zaujal volností pohybu, kvalitními upravitelnými zbraněmi, zvláštně ponurou atmosférou a mohutnou architekturou industriálních trosek.

Prequel Clear Sky přinesl nový příběh, jenž doplnil nejasné původní vyprávění o záhadném artefaktu uvnitř betonových zdí Černobylu a především odladil samotný program. Umělá inteligence již dosáhla takového evolučního stupně, že mezi sebou jednotlivé gangy v Zóně konečně vedly rozumné rozbroje, a posílila se rovněž grafika uctívající proroka jménem DirectX 10. Stalker není pro každého. Prostředí je depresivní a hra postrádá hollywoodský „Wow!" faktor, nicméně příznivci poctivých herních mechanismů a zkázy zde naleznou svůj důl.



Rok vydání: **2007, 2008 (Clear Sky)**
Platforma: **PC**

GEARS OF WAR

Přijde vám zvláštní, že do sebe kulturisté ládují zdraví škodlivá anabolika, cvičí desítky hodin týdně a mění se v monstra o tvaru automatu na Colu? Všichni se totiž připravují na útok zákeřných Locustů! Právě proti nim se vydává banda vojáků s anabolickými postavami v čele s Marcusem Fenixem, aby ukázali, jak vypadá pořádná akce na nových konzolích. Z prvního dílu se stal hit díky skvělé grafice a kvalitní mechanice boje s výbornou myšlenkou krytí se za překážkami. Pokračování chvályhodně pouze nepřihřívá polévku z locustovských vnitřností. Přináší o chlup větší úrovně s důrazem na monumentální exteriérové scény v divočině panenské krajiny, nové nepřátele a znovu skvělou adrenalinovou atmosféru prosáklou potem stopadesátikilových chlapů s podílem tělesného tuku pod 10 %. Apokalypsa prostě není moc sexy.

Rok vydání: **2006, 2007 (PC verze), 2008 (2. díl)**
Platforma: **Xbox 360, PC (pouze 1. díl)**

BIOSHOCK

Pokud je libo silně příběhovou hru s mořem namluvených monologů v podobě hlasových záznamů mrtvých, šílených vědců a jiných individuí, je Bioshock tou správnou látkou, kterou si píchnout do hráčských žil. Duchovní pokračovatel hororové perly System Shock staví beze zbytku na stylovosti. Hráč se potápí stovky metrů pod hladinu moře, kde se rozpadá původně utopické město Rapture se svými mohutnými podvodními mrakodrapy, jež jsou do morku betonu prodchnuty stylem art deco. Bioshock je představením zkázy, která se odehrává pod skleněnými kopulemi Rapture. Bioshock si získal pozornost strhující výpravou po boku intenzivních soubojů, při nichž se nevyužijí jen zbraně, ale rovněž speciální schopnosti jako metání plamenů nebo mrazivých rampouchů z ruky.

Rok vydání: **2007, 2008 (PS3 verze)**
Platforma: **PC, PS3, Xbox 360**

SYSTEM SHOCK

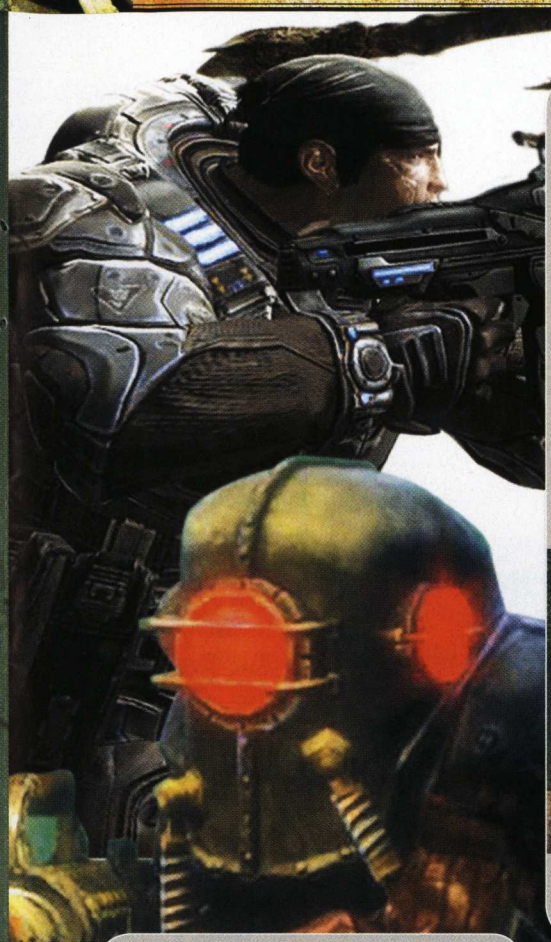
Zavřít hráče v hermeticky uzavřeném komplexu, poslat na něj stovky monster a nedat prostor jediné spřízněné duši, o níž by se hráčova nahlodaná psychika mohla opřít. To jsou premisy her jako Dead Space, Bioshock a jejich žánrového inspirátora System Shock. Legenda s i dnes zvučným jménem však není pouze o střílení a mlácení znetvořených lidí francouzákem po hlavě. Výzva je ve vývoji postavy, zda se hráč stane drsným vojákem s ukázkově vyleštěnými zbraněmi nebo třeba mocným, byť ustrašeným hackerem. První díl izoloval hráče na vesmírné stanici Citadela, druhý na palubě mohutných korábů UNN Von Braun a Rickenbacker, přičemž všechny lokace obývala nezapomenutelná entita. Shodan, umělá inteligence, jejíž plakát si od té doby lepí nad postel každý heterosexuální program od virů po docházkové systémy. Práva na značku nyní drží Electronic Arts a díky tomu, že je firma nyní schopna vyvinout originální horor typu zmíněného Dead Space, to není vůbec špatná možnost.

Rok vydání: **1994, 1999 (2. díl)**
Platforma: **PC, Mac (jen 1. díl)**

CRYSTALIS

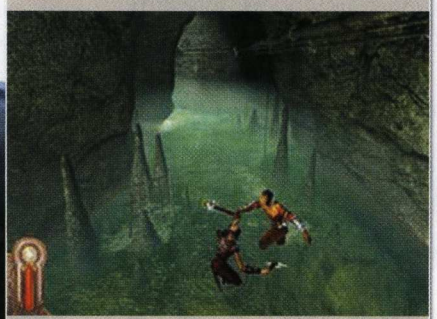
Scénáře o nukleární válce nejsou výsadou PC, zajímavé příběhy se rodí v menší míře i na konzolích. Klasikou se stalo zejména výpravné RPG Crystalis koncepčně navazující na známější tituly typu The Legend of Zelda. Hráč se probouzí po stoletém kryogenním spánku, aby nalezl svět zničený nukleární válkou. První zmutované příšery doprovází zjištění, že techniku vytlačila magie, přičemž poslední zbytky vědy si pro sebe uzurpoval císař Draygon. S její pomocí se opevnil v létající věži, odkud se snaží o podrobení hrstky přeživších obyvatel. Crystalis klade důraz na akci, méně pak na řešení logických problémů. Stylem je klasickým japonským RPG, jež žene hráče za získáním ultimátního meče Crystalis, s nímž jediným lze imperátora porazit. Zajímavou exkurzi do nukleárního světa dálného východu poskytne především inovovaná verze na Game Boy Color.

Rok vydání: **1990, 2000 (GBC verze)**
Platforma: **NES, GBC**



DARK EARTH

V době, kdy se v akčních adventurách ještě dělily souboje se sbíráním předmětů a dialogy o prostor rovným dílem, vzniklo francouzské mistrovské dílo, jež nechalo na Zemi dopadnout meteorit. Kataklyzma vzniklé zastíněním Slunce těžkými mraky však nevedlo stejně jako u dinosaurů k zániku lidstva. Civilizace se opevnila v několika osadách, v místech kudy na povrch prosvítalo světlo, začalo vzývat Slunce jako boha a postupem staletí bojovat proti příšerám, jež začaly vytahovat své paťáty z temnot. Hlavní hrdina Arkhan byl právě kousnut jednou z nich, a to se stalo jedním z nejzajímavějších prvků hry. Jak plynul čas, hráč se pomalu měnil v monstrum, což mělo vliv na chování vůči ostatním postavám, reakce a samozřejmě boj. Grafika s předrenderovanými pozadími a 3D postavami dodnes o mnoho nezestárla, takže se Dark Earth na rozdíl od jiných ryze nostalgických titulů hraje stále dobře.



Rok vydání: **1997**
Platforma: **PC**

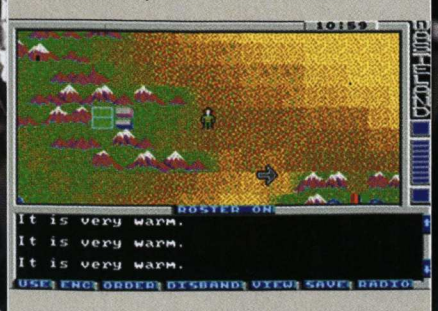
THE FALL: LAST DAYS OF GAIA

Produkt německého studia SilverStyle býval označován za Fallout v moderním 3D enginu. Německé hry však mají tu nevýhodu, že pokud nejde o vyložený trhák, vydavatelé se neženou do jejich lokalizací. The Fall se k nám tak dostal až dva roky po vydání v Německu, což bylo na jednu stranu příčinou vychytání řady chyb brutálně zabugované původní verze, ale zároveň mezitím hra zastarala a doutnák její popularity uhasl. Přitom se zdaleka nehraje špatně. Herní systém má hloubku, dovoluje hráči přežít v pusté divočině desítkami způsobů a například úkoly jsou promyšleně spjaty s herními situacemi a okolním prostředím. Jen škoda tupějších soubojů, jež sice nabízejí strategickou pauzu, ale trpí neinteligentními nepřáteli s pudem jatečních dobytčat. Jeden z lepších kousků ve zlevněných edicích.

Rok vydání: **2004**
Platforma: **PC**

WASTELAND

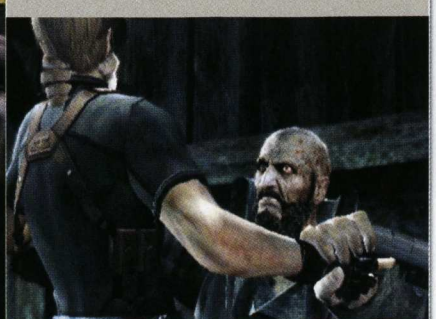
Ačkoliv je série Fallout považována za originální, její spoluautor Brian Fargo připouští, že se nechal inspirovat svým dřívějším dílem Wasteland. RPG založené na pravidlech her Tunnels and Trolls nebo The Bard's Tale má s legendou moderních postapokalyptických her mnoho společného. V ústřední roli se objevuje parta čtyř ozbrojenců, kteří se vydávají do pouště vzniklé z kdysi prosperujících Spojených států nukleární válkou. Postupem času bylo možné nabrat až tři další postavy charakterizované statistikami jako síla, výdrž a štěstí. Ty měly stejně jako ve Falloutu vliv na řešení řady herních situací. Pozoruhodné je, že jako v jedné z mála her nedělali hráčovi svěřenci přesně to, co jim přikázal. Občas si jednoduše postavili hlavu, pokud byla žádaná akce proti jejich přesvědčení. Wasteland se dnes díky zastaralé grafice a ovládání již příliš hrát nedá, nicméně Fargo vloni naznačil, že by chtěl hru znovu oživit. Jeho remake The Bard's Tale z roku 2004 ale úspěch nezaznamenal, a tak lze jen držet palce Brianově vůli a odhodlání.



Rok vydání: **1988**
Platforma: **PC, C64, Apple II**

RESIDENT EVIL

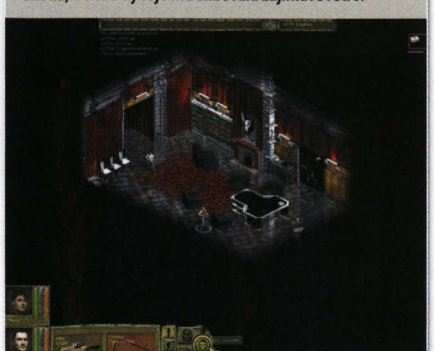
Pokud by se měly vyjmenovat tři nejbližší pojmy, které evokuje apokalypsa, velkou šanci na umístění mají jaderná válka, Paroubek a zombie. Herně filmová série Resident Evil vyždímala posledně jmenovaný výraz až na mokvající dřeň ohryzaného mozku. Japonští tvůrci příliš nehledí na dobové trendy a zůstávají u klasického konceptu – osamělý hrdina spadne do víru, v jehož centru probíhají podivné genetické nebo religiózní pokusy, tu a tam narazí na spřátelenou postavu, která se typicky po japonsku za dalšími dveřmi propadne do hlubin, a mezi střílením hlav řeší, jak se dostat blíž k záchraně. Od čtvrtého dílu ovšem začali autoři inovovat. Nepřátelé se již nešourají, jsou enormně rychlí, přičemž připravovaný pátý díl hráče zavede převážně do exteriérů pod spalujícím sluncem Afriky.



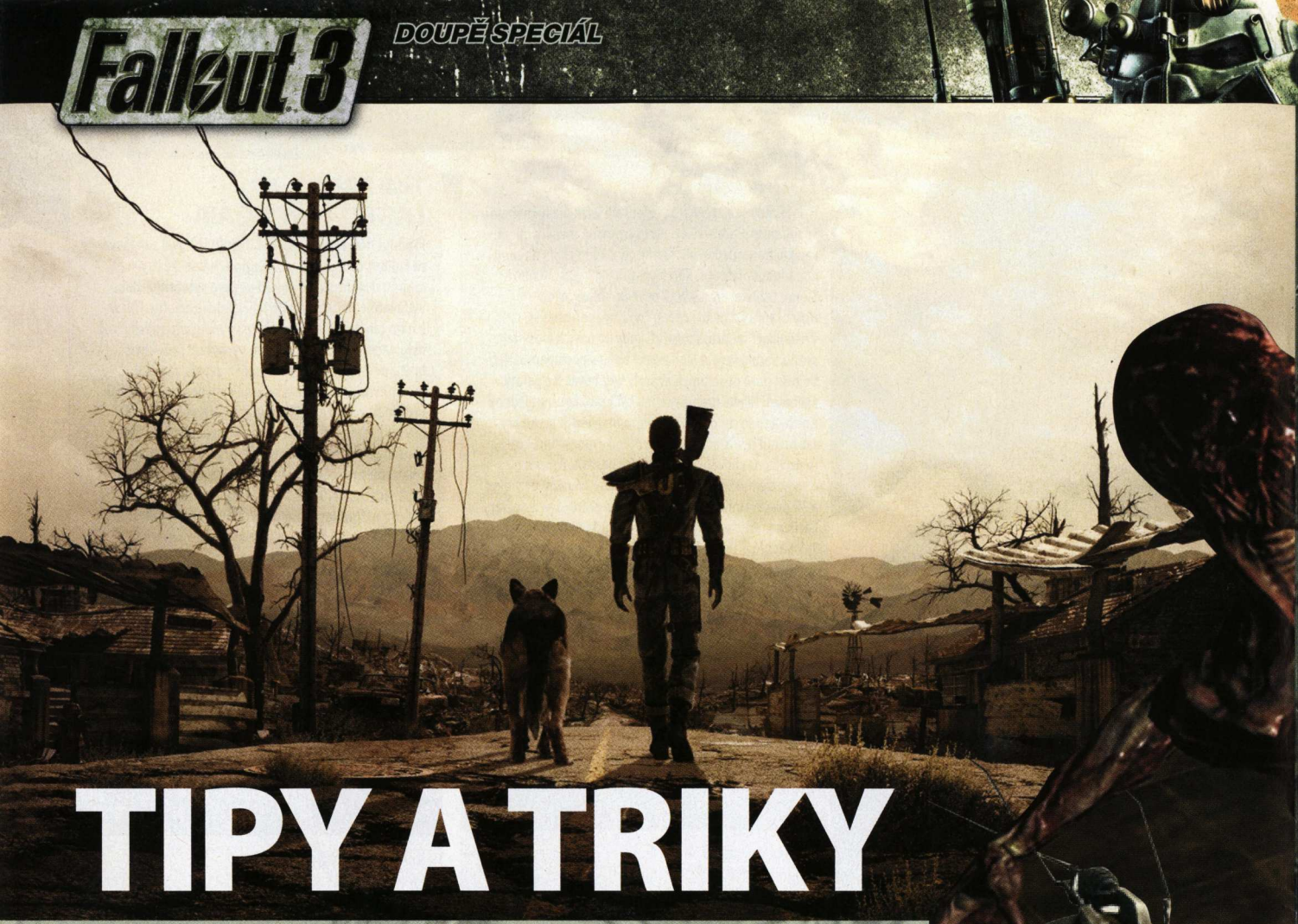
Rok vydání: **1996 - ?**
Platforma: **PC, GBC, GC, PS, PS2, PS3, Dreamcast, Wii, NDS, mobilní telefony**

METALHEART: REPLICANTS RAMPAGE

Hra, která se chtěla přímo učit od svého vzoru Falloutu, ale místo chození na přednášky a poctivého studia jen zkopírovala přebal skript. Navíc na školní kopírce polité kávou a do výukových prostor propašovaným pivem. Metalheart evokuje svůj vzor nejvíce ze všech zde uvedených titulů – izometrický 2D pohled, plnění úkolů NPC, statistiky a tahové souboje. Pod pokličkou jde ale o k uzoufání nudné RPG s několika zajímavými nápady typu biomechanických implantátů. Vývoj postavy bohužel nefungoval tak precizně, jako ve Falloutu, úkoly vymáchaly hráče v dehtu a nalepily na něj peří, aby mohl fungovat výhradně jako poštovní holub, a hřebíkem do rakve se stal hlemýždí pohyb postav po obrazovce. Škoda, v době vývoje hra slibovala zajímavé retro.



Rok vydání: **2005**
Platforma: **PC**



TIPY A TRIKY

Aneb jak se neztratit v nukleárních pustinách

Fallout 3 je čistokrevné RPG a to znamená obrovskou hru se spoustou vlastních pravidel, obrovský svět, obrovské možnosti, obrovskou šanci se v tom všem na začátku ztratit. Aby se vám to nestalo a mohli jste si hru maximálně užít, připravili jsme si pro vás několik stránek tipů a triků, které vám rozjezd a vlastně celé dobrodružství jménem Fallout 3 ulehčí. Než se do toho pustíme, ještě jeden malý tip na začátek: už samotný manuál nabízí hromadu cenných rad, takže přestože podobné příručky pravidelně nečtete, tentokrát doporučuji udělat výjimku.

ZÁKLADNÍ NÁHLED

Systém S.P.E.C.I.A.L.

Už od prvního dílu základ rozvoje postavy představuje takzvaný systém S.P.E.C.I.A.L., což je zkratka složená z prvních písmen slov Strenght (síla), Perception (vnímání), Endurance (výdrž), Charisma (netřeba překládat), Intelligence (inteligence), Agility (obratnost) a Luck (štěstí). Popis vlastností nemusíme rozebírat, najdete jej jak v manuálu, tak vás s nimi seznámí hra hned na začátku.

S.P.E.C.I.A.L.	Přidružená vlastnost	Ovlivňuje skilly
Strenght	Nosnost postavy	Melee weapons
Perception	Ukazatelé na kompasu	Energy weapons, Explosives, Lockpick
Endurance	Zdraví, odolnosti	Big guns, Unarmed
Charisma	Vztah k postavám	Barter, Speech
Intelligence	Počet skill bodů na úroveň	Medicine, Repair, Science
Agility	Počet Action Points (pro V.A.T.S.)	Small guns, Sneak
Luck	Šance na kritický útok	Všechny dovednosti

Každý bod vložený do vlastnosti následně přidává 2 % do daného přidruženého skillu. Za jeden bod tak máte +2 %, za maximum, deset bodů, modifikátor +20 %. Štěstí ovlivňuje všechny, ale méně – přidá 1 % za každé dva body, takže za štěstí deset si připočtete +5 % ke všem dovednostem (skillům).

Už na začátku si promyslete, jakou cestou se budete chtít vydat, a podle toho investujte body, pro tichého odstřelovače se tak vyplatí nacpat co nejvíce bodů do Agility atd. Pár příkladů postav uvedeme později. Nikdy ale nedávejte do žádné vlastnosti maximálních deset bodů. Po celém světě najdete totiž rozmístněné speciální figurky, po jejichž nalezení do dané vlastnosti získáte permanentní bod navíc. S naší tabulkou lokací všech figurek je pak bonusový bod otázka okamžiku.

Dovednosti

Dovednosti, neboli skilly, jsou páteří každé postavy. Ovlivňují, jaký bude váš hrdina, zda bude mistr v boji zblízka, či umný v zacházení s výbušninami, zda dokáže páčit zámky, hackovat počítače atd. Na začátku hry v testu G.O.A.T (lze modifikovat i později) vyberete z celkové nabídky třinácti skillů tři, které dostanou startovní bonus +15. Maximálně lze dosáhnout s dovedností na hodnotu 100, přičemž se opět vyplatí najít speciální figurku, která k danému skillu přidá +10.

Body do dovedností získáváte na každém novém levelu, jejich počet je určen inteligencí od 11 bodů za 1 bod v inteligenci do 20 skill bodů za 10 v inteligenci.

Téměř každá dovednost (až na Repair a Speech) má k sobě přidružený i speciální perk, k němuž získáte přístup po dosažení požadované úrovně dovednosti a postavy.

PÁČENÍ ZÁMKŮ

Nic nedokáže u dveří naštvat tak, jako zamčený zámek. Ve hře narazíte na spoustu takových zámků. K jejich překonání stačí v minihře správně nastavit šroubovák a vlásenku a jste uvnitř. Páčení zámků je pouze o trpělivosti. Hra vám dává dostatečně názorně vědět, zda se blíží slastný moment úspěšného otevření, či otravné zlomení vlásenky a nový pokus. Obtížnost vypáčení zámku snižuje speciální dovednost, která rozhodně bude patřit mezi ty, kam byste měli sypat svoje těžko získané bodíky. Pokud nemáte trpělivosti dostatek, můžete zkusit ještě zámek násilně vylomit – jak velkou šanci máte, vidíte v pravém dolním rohu obrazovky.

Barter (ovlivňující vlastnost: Charisma)		
Požadovaná úroveň dovednosti	Perk	Požadovaná úroveň postavy
60	Master trader	14

Big guns (ovlivňující vlastnost: Endurance)		
Požadovaná úroveň dovednosti	Perk	Požadovaná úroveň postavy
60	Concentrated fire	18

Energy weapons (ovlivňující vlastnost: Perception)		
Požadovaná úroveň dovednosti	Perk	Požadovaná úroveň postavy
60	Concentrated fire	18

Explosives (ovlivňující vlastnost: Perception)		
Požadovaná úroveň dovednosti	Perk	Požadovaná úroveň postavy
60	Demolition expert	6
60	Pyromaniac	12

Lockpick (ovlivňující vlastnost: Perception)		
Požadovaná úroveň dovednosti	Perk	Požadovaná úroveň postavy
80	Infiltrator	18

U páčení se hodí uvést ještě jednu tabulku, která určuje počet nutných bodů na odemčení zámku dané obtížnosti.

Obtížnost	Very easy	Easy	Avearge	Hard	Very hard
Nutný skill	0	25	50	75	100

Medicine (ovlivňující vlastnost: Intelligence)		
Požadovaná úroveň dovednosti	Perk	Požadovaná úroveň postavy
60	Cyborg	14
60	Chem resistant	16

Melee weapons (ovlivňující vlastnost: Strenght)		
Požadovaná úroveň dovednosti	Perk	Požadovaná úroveň postavy
80	Ninja	20

Science (ovlivňující vlastnost: Intelligence)		
Požadovaná úroveň dovednosti	Perk	Požadovaná úroveň postavy
40	Entomologist	4
50	Nerd rage!	10
50	Robotics expert	12
60	Cyborg	14
80	Computer whiz	20

Small guns (ovlivňující vlastnost: Agility)		
Požadovaná úroveň dovednosti	Perk	Požadovaná úroveň postavy
60	Concentrated fire	18

Sneak (ovlivňující vlastnost: Agility)		
Požadovaná úroveň dovednosti	Perk	Požadovaná úroveň postavy
60	Mister Sandman	10
50	Silent running	12
80	Ninja	20

Unarmed (ovlivňující vlastnost: Endurance)		
Požadovaná úroveň dovednosti	Perk	Požadovaná úroveň postavy
70	Paralyzing palm	18
80	Ninja	20

10 TIPŮ PRO HRANÍ FALLOUTU 3

1) NESPĚCHEJTE – Na rozdíl od předchozích dílů nejste svazování žádným časovým limitem ve vaší cestě k cíli. Nukleární pustiny jsou rozsáhlé a byla by škoda se ochudit o zážitek z jejich prozkoumávání. Prošmejděte každý kout, prohlédněte každou bednu, promluvte s každou osobou a zabijte každého protivníka. Pouze pomalým postupem si vychutnáte opravdu vše, co Fallout 3 nabízí. Nespěchat se ale vyplatí nejen pro maximální herní zážitek – během putování budete neustále narážet na nové protivníky a výzvy, dost často nečekaně. Buďte obezřetní, prozkoumávejte okolí. Není nic horšího, než se nechat vyhodit do vzduchu minou či rozstřílet na kusy partičkou supermutantů jen kvůli tomu, že jste se hnali bezmyšlenkovitě vpřed.

2) MĚŇTE VYBAVENÍ DLE SITUACE – Ve hře narazíte na opravdu spoustu druhů výzbroje a výstroje. Nespoléhejte jen na úzký okruh arzenálu a jeden typ brnění. Spousta situací se dá vyřešit snáze se správným vybavením. Je zbytečné mrhat vzácné střelivo na otravný hmyz a slabé protivníky, když se dají stejně efektně roztrhat na kusy v boji z blízka. Na supermutanty je lepší vzít ničivější zbraně jako granáty, mini atomovky a rakety, než se je pokoušet ustřílet 10mm municí. Stejně tak do zamořených oblastí se převlečte do ochranného obleku a ve městech zase využijte bonusů, které některé ošacení přidává do schopnosti řečnictví a tak dále. Možností je spousta, přemýšlejte a volte moudře.

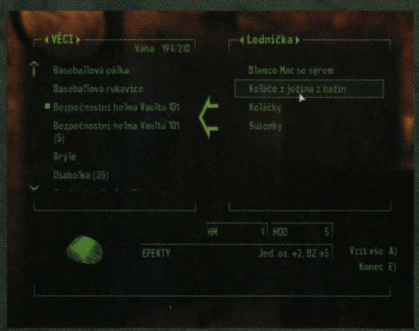
3) ŠETŘETE MUNICÍ – Už jsme to zmiňovali v předchozí radě, ale je to natolik důležité, že to musíme zopakovat. Munice je vzácná a cenná komodita a není nic horšího, než se ocitnout uprostřed bitky s prázdným zásobníkem. Vyhněte se zbytečně dlouhým dávkám nazdařbůh. Pokud opravdu nemáte vysoký skill s danými zbraněmi, běžte blíž k protivníkovi pro jistější zásah. Inteligentní využívání systému V.A.T.S. vám ušetří spoustu munice, stejně jako likvidování slabších protivníků zbraněmi, které nevyžadují munici (pálky, meče, boxery…).

4) ŠETŘETE LÉČIVY – stejně jako munice, ani Stimpacky nerostou na stromech. Vyhněte se jejich zbytečnému používání, pokud si životy lze doplnit jinou cestou. I když to vždy nese jistou dávku ozáření, nevyhýbejte se konzumování běžných potravin. Z některých příšer můžete získat maso, které pár hitpointů spolehlivě přidá, takže nezapomeňte vždy prohlédnout jejich mrtvoly. To samé, co pro Stimpacky, platí i pro Rad-X a Rad Away. Je zbytečné jimi plýtvat na menší ozáření, místo toho si zajděte radši na některou z klinik. Ocitnout se v boji bez potřebných léčiv může snadno přivodit nevyléčitelnou nemoc – smrt.

5) VYSPĚTE SE, KDEKOLIV JE TO MOŽNÉ – nejlepší a nejlevnější cestou, jak se uzdravit, je spánek. Pokud narazíte na volnou postel, kterou lze použít (v některých přespat nejde), zapamatujte si ji. Vždy je lepší se po boji vrátit kus zpátky a vyléčit se spánkem, než používat jinou formu léčení.

6) SBÍREJTE ZKUŠENOSTI – Maximální možný dosažitelný level ve Falloutu 3 je sice pouze 20, což ale rozhodně neznamená, že jej dosáhnete nějak extrémně snadno. Opak je pravdou. Nikdy tedy ve hře nevynechejte příležitost, jak získat pár zkušenostních bodíků navíc. Jdete kolem počítače? Hackněte ho! Přivolali jste tím ty otravné hlídací roboty? Tím lépe, zabijte je pro další porci zkušeností. Vypačte každý zámek, zničte každého protivníka, objevte každou lokaci… nenechte si prostě ujít žádnou příležitost, jak se přiblížit k nejvyšší úrovni.

7) NACPĚTE SI KAPSY PŘEDMĚTY – Stejně jako v Oblivionu, i ve Falloutu 3 narazíte na spoustu různého haraburdí, které může skončit ve vašich velkoobjemových kapsách. Dost nalezených předmětů je užitečných, spousta dalších zase ne. Ale nevadí, i ty se dají proměnit v měnu, která zase poslouží k zaplacení za něco opravdu užitečného, jako třeba vždy nedostatečnou munici. Sbírejte, co můžete, ovšem pozor, můžete svého hrdinu i přetížit. Sbírání se tak vyplatí spíš po dosažení aktuálního cíle a vyčištění oblasti. Nicméně krámy z kapes můžete vyházet vždycky.



8) INVESTUJTE BODY MOUDŘE – Vzhledem k tomu, že existuje zkušenostní strop, je třeba uvážlivě investovat body do dovedností. Asi největší chybou je rozdělovat je rovnoměrně do všech dovedností, protože nakonec budete mít postavu, která neumí prakticky nic. Zvolte si jen pár dovedností, kterým se budete věnovat. Vždy záleží jen na vás a vašem herním stylu, kterou cestou se vydáte. V manuálu najdete přehledně popsané všechny dovednosti, takže si je dobře nastudujte a věnujte se rozvoji jen těm vyvoleným. Jinou cestu můžete zkusit při opakovaném hraní.

9) PROZKOUMÁVEJTE – Okolí Washingtonu je plné zajímavých míst, které by neměly uniknout vaší pozornosti. Pokud se budete držet pevně hlavní dějové linky, nikdy je nenajdete. Prozkoumávejte tak celý svět po svých. Jakmile najdete některé z důležitějších míst, automaticky se zapíše do mapy v Pip-Boy a vy se do dané lokace kdykoliv přenesete stisknutím jednoho tlačítka. S naší mapou, kterou najdete hned na následujících stránkách, vám půjde průzkum ještě o něco snadněji.

10) UKLÁDEJTE ČASTO – hra sice disponuje systémem automatického ukládání, ale stejně doporučujeme ukládat. A často. Hra vás v tom nijak neomezuje, tak toho využijte. Uložte si před těžkým bojem, uložte si před místem, kde se budete muset rozhodnout. Sice to není úplně ideální přístup ke hře, ale co.

LOKACE FIGUREK ZVYŠUJÍCÍCH VLASTNOSTI A DOVEDNOSTI

Číslo	Místo	Poznámka
01 Energy Weapons	Raven Rock	2. patro, na stole v kanceláři plukovníka Autumna
02 Big Guns	Fort Constantine	Ubytovna CO, uvnitř trezoru
03 Endurance	Deathclaw Sanctuary	Iniciační místnost, vedle hromady těl
04 Explosives	WKML Broadcast Station	Sealed Cistern, vedle rádia
05 Speech	Paradise Falls	Eulogy's Pad, na stole
06 Perception	The Republic of Dave	Museum Dave, knihovna
07 Agility	Greener Pastures D. Site	Kancelář, na stole
08 Repair	Arefu	Dům Evana Kinga, na stole
09 Science	Vault 106	Ubytovna, východní zeď nemocnice, poličky
10 Charisma	Vault 108	Laboratoř klonování, na stole
11 Lockpick	Bethesda Ruins	Východní kanceláře, vrchní patro, na stole
12 Small Guns	National Guard Depot	Zbrojnice, police v místnosti s vybavením
13 Sneak	Yao Guai Tunnels	Yao Guai Den, na kovové bedně, východní oblast
14 Barter	Evergreen Mills	Bazaar, Jackovo SV podkroví, pravá horní police
15 Melee Weapons	Dunwich Building	Virulent Underchambers, údržbová místnost
16 Unarmed	Rockopolis	Vedle těla Argyla
17 Medicine	Vault 101	Na stole v tátově klinice
18 Strenght	Megaton	Dům Lucase Simmse, v ložnici šerifa na stole
19 Intelligence	Rivet City	Laboratoř, na stole
20 Luck	Arlington House	Na polici ve sklepě

Perky

Perky jsou speciální dovednosti, které ještě více profilují vaši postavu. Jednotlivé perky se velmi liší co do své funkce a bonusů, přičemž každé dvě úrovně získáte přístup ke čtyřem až sedmi novým. Ve většině případů musíte splňovat specifické požadavky (jako počet bodů v dané vlastnosti atd.). Perky nižší úrovně jsou vám přístupné stále a také nemusíte volit z nových perků, ale dost často se hodí zvolit si některý stejný a tím zvýšit benefit. Všechny perky si tady vyjmenovávat nebudeme, jejich popis najdete v manuálu i ve hře.

Perky získané z questů

Následující speciální perky získáte pouze splněním daného questu.

POWER ARMOR TRAINING
Hlavní quest: Picking up the Trail
Požadavky: Naučte se používat Power Armor od Paladina Gunnyho v Citadele.
Získáváte schopnost nosit následující brnění a jejich varianty: Outcast Power Armor, Brotherhood Recon Armor, Brotherhood Power Armor, Enclave Power Armor, Tesla Armor.

DREAM CRUSHER
Vedlejší quest: The Wasteland Survival Guide
Požadavky: Přesvědčte Moiru, aby přestala psát svoji příručku.
Šance na způsobení kritického útoku protivníkem se snižují o 50 %. U Moiry získáte slevu 30 %.

RAD LIMB HEALING
Vedlejší quest: The Wasteland Survival Guide
Požadavky: Získejte kritickou otravu z ozáření.
Pokud jste ozáření dávkou vyšší než 600 radů, zregenerují se vám zmrzačené končetiny.

JUNIOR SURVIVOR
Vedlejší quest: The Wasteland Survival Guide
Požadavky: Dokončete méně než pět bonusových cílů v tomto questu a odpovězte Moiře na otázky některou z pěti variant.
Standard: +2% odolnost proti jedům, +2% odolnost proti radiaci, +5 zdraví
Smart: +2% odolnost proti jedům, +2% odolnost proti radiaci, +2% Medicine, +2% Science
Tough: +2% odolnost proti jedům, +2% odolnost proti radiaci, +2% odolnost proti zranění
Sly: +2% odolnost proti jedům, +2% odolnost proti radiaci, +2% Sneak, +2% Speech
Snide: +2% odolnost proti jedům, +2% odolnost proti radiaci, +1% šance na kritický útok

SURVIVOR EXPERT
Vedlejší quest: The Wasteland Survival Guide
Požadavky: Dokončete mezi pěti a osmi bonusovými cíly v tomto questu a odpovězte Moiře na otázky některou z pěti variant.
Standard: +4% odolnost proti jedům, +4% odolnost proti radiaci, +10 zdraví
Smart: +4% odolnost proti jedům, +4% odolnost proti radiaci, +4% Medicine, +4% Science
Tough: +4% odolnost proti jedům, +4% odolnost proti radiaci, +4% odolnost proti zranění
Sly: +4% odolnost proti jedům, +4% odolnost proti radiaci, +4% Sneak, +4% Speech
Snide: +4% odolnost proti jedům, +4% odolnost proti radiaci, +2% šance na kritický útok

SURVIVOR GURU
Vedlejší quest: The Wasteland Survival Guide
Požadavky: Dokončete devět či více bonusových cílů v tomto questu a odpovězte Moiře na otázky některou z pěti variant.
Standard: +6% odolnost proti jedům, +6% odolnost proti radiaci, +15 zdraví
Smart: +6% odolnost proti jedům, +6% odolnost proti radiaci, +6% Medicine, +6% Science
Tough: +6% odolnost proti jedům, +6% odolnost proti radiaci, +6% odolnost proti zranění
Sly: +6% odolnost proti jedům, +6% odolnost proti radiaci, +6% Sneak, +6% Speech
Snide: +6% odolnost proti jedům, +6% odolnost proti radiaci, +3% šance na kritický útok

ANT MIGHT
Vedlejší quest: Those!
Požadavky: Vyberte si tento perk od doktora Leska po splnění questu.
Získáváte jeden bod do Strenght a 25% odolnost proti ohni.

ANT SIGHT
Vedlejší quest: Those!
Požadavky: Vyberte si tento perk od doktora Leska po splnění questu.
Získáváte jeden bod do Perception a 25% odolnost proti ohni.

WIRED REFLEXES
Vedlejší quest: The Replicated Man
Požadavky: Získáte od doktora Zimmera, pokud se přidáte na jeho stranu.
Ve V.A.T.S. díky tomuto perku máte bonus +10 % na zásah.

HEMATOPHAGY
Vedlejší quest: Blood Ties
Požadavky: Naučte se cestu krve od Vance z The Family.
Zkonzumováním krevního balíčku se uzdravíte o 20 bodů.

BARKSKIN
Vedlejší quest: Oasis
Požadavky: Střelte v podzemí do odhaleného srdce, které vás následně postříká.
Byli jste nakaženi heroldovou větví viru F.E.V., díky čemuž získáváte bonus +10 do odolnosti proti zranění a +1 do Endurance

HACKOVÁNÍ

Počítačové terminály vám často budou stát v cestě před získáním toho, co chcete. Systém, jak prolomit jejich obranu, je sice poměrně jednoduchý na pochopení, ale těžký na zvládnutí. Po nahackování do počítače se před vámi objeví záplava podivných znaků, ve které se utápějí i smysluplná slova, z nichž jedno je heslo. Pokud nezvolíte to správné, systém vám dá aspoň vědět, kolik správných písmen v něm je. Z toho musíte vydedukovat slovo správné. Ovšem pozor, máte na to jen čtyři pokusy, po nichž se terminál definitivně zablokuje. Pokud si nejste naprosto jisti, radši se po třetím pokusu odpojte, čímž vše resetujete.

Pár tipů na postavu

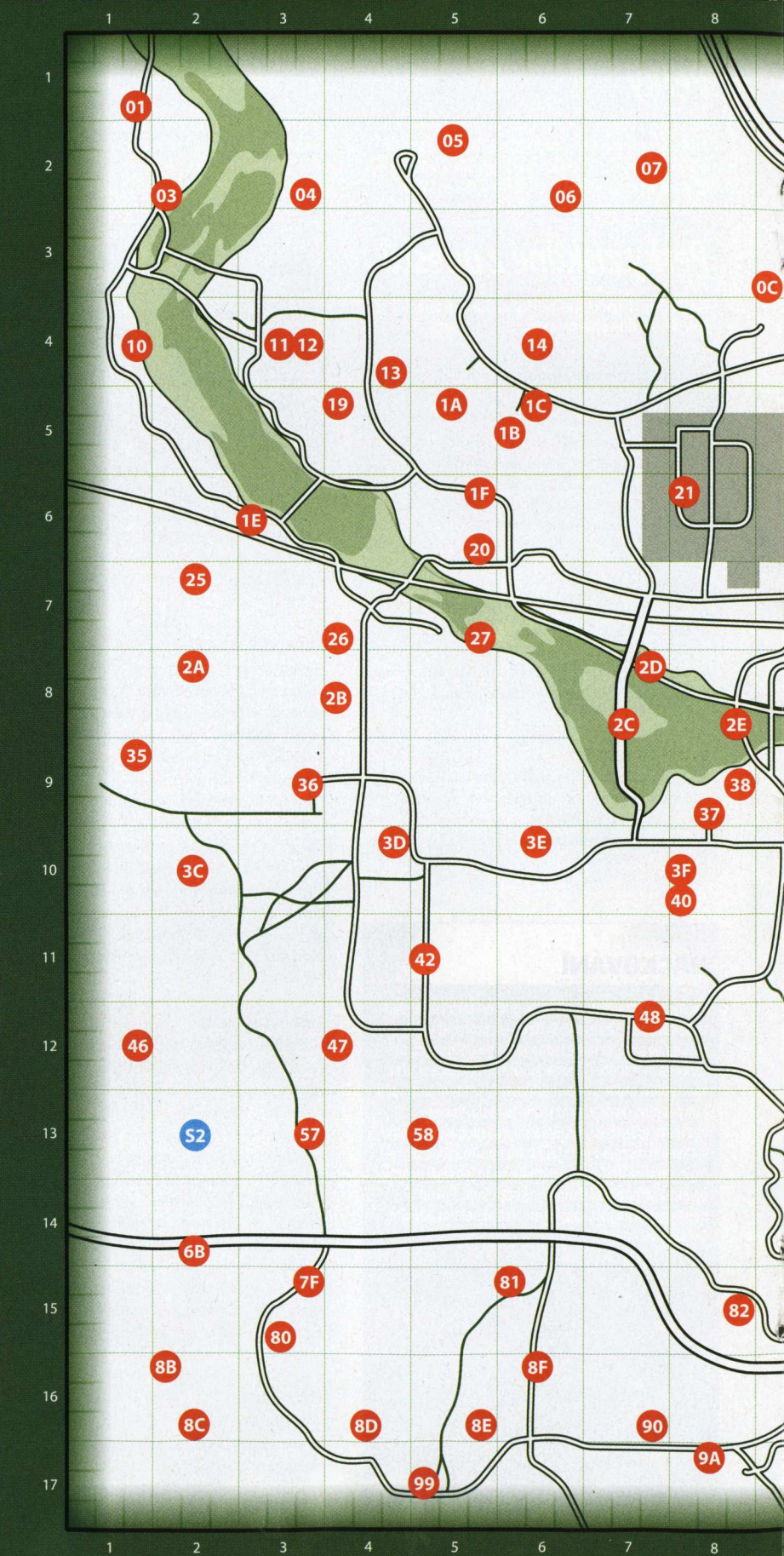
Nabízíme vám pár tipů, jak si vytvořit svoji postavu. Ovšem pochopitelně můžete zvolit svoji vlastní variantu. Záleží jen na vás.

SNIPER
Tichošlápek, který likviduje všechny z bezpečné vzdálenosti.
Vybrané skilly: Repair, Small guns, Sneak
S.P.E.C.I.A.L.: ST 6, PE 7, EN 5, CH 1, IN 7, AG 7, LK 7
Vhodné perky: Gun Nut, Bloddy Mess, Commando, Finesse

RANAŘ
Drsný bijec, který vsází na boj zblízka.
Vybrané skilly: Repair, Explosives, Melee Weapons
S.P.E.C.I.A.L.: ST 7, PE 7, EN 7, CH 3, IN 6, AG 5, LK 5
Vhodné perky: Little Leaguer, Toughness, Strong Back

BOXER
Zabiják, který dokáže zlikvidovat každého holými pěstmi.
Vybrané skilly: Big Guns, Unarmed, Sneak
S.P.E.C.I.A.L.: ST 7, PE 4, EN 7, CH 3, IN 7, AG 5, LK 7
Vhodné perky: Iron Fist, Toughness, Size Matters

	Název lokace	Horizontálně	Vertikálně
1E	Abandoned Car Fort	3	6
31	Agatha's House	11	8
95	Alexandria Arms	13	16
97	Anacostia Crossing	17	16
91	Andale	9	16
5E	Anchorage Memorial	14	13
28	AntAgonizer Lair	16	7
2C	Arefu	7	8
5C	Arlington Cemetery North	13	13
6E	Arlington Cemetery South	13	14
9D	Arlington Library	13	17
41	Bethesda Ruins	12	10
39	Big Town	9	9
11	Broadcast Tower KB5	3	4
2A	Broadcast Tower KT8	2	8
0D	Broadcast Tower LP8	9	3
29	Canterbury Commons	16	7
90	Cliffside Cavern	7	16
08	Clifftop Shacks	11	2
3A	Corvega Factory	16	9
12	Deathclaw Sanctuary	3	4
13	Dickerson Tabernacle Chapel	4	4
1C	Drowned Devil's Crossing	6	5
8C	Dunwich Building	2	16
62	Dupont East/Dupont Northeast	15	13
60	Dupont Station/Georgetown West	14	13
5F	Dupont West	14	13
36	Everglow National Campground	3	9
58	Evergreen Mills	5	13
8B	F. Scott Key Trail & Compound	2	16
1F	Faded Pomp Estates	5	6
83	Fairfax Ruins	9	15
86	Falls Church East	13	15
84	Falls Church Metro	12	15
85	Falls Church North	13	15
4C	Farragut West Metro Station	13	12
26	Five Axles Rest Stop	4	7
5D	Flooded Metro	13	13
9C	Flooded Metro	12	17
37	Fordham Flash Memorial Field	8	9
42	Fort Bannister	5	11
05	Fort Constantine	5	2
82	Fort Independence	8	15
4E	Friendship Heights	15	12
64	Georgetown East	15	13
63	Georgetown North	15	13
70	Georgetown South	15	14
22	Germantown Police HQ	10	6
6B	Girdershade	2	14
50	GNR Building Plaza	15	12
6C	Grayditch	12	14
16	Greener Pastures Disposal Site	13	4
17	Grisly Diner	15	4
2F	Hallowed Moors Cemetary	9	8
2E	Hamilton's Hideaway	8	8
93	Hubris Comics	13	16
47	Charnel House	4	12
0E	Chaste Acres Dairy Farm	16	3
4F	Chevy Chase East	15	12
4D	Chevy Chase North	15	12
44	Chryslus Building	13	11
88	Irradiated Metro	15	15
3D	Jalbert Brothers Waste Disposal	4	10
9E	Jefferson Memorial	15	17
7F	Jocko's Pop & Gas Stop	3	15
48	Jury Street Metro Station	7	12
3F	Kaelyn's Bed & Breakfast	8	10
89	L'Enfant Plaza	16	15
96	L'Enfant South	17	16
72	Lincoln Memorial	15	14
3C	Little Lamplight	2	10
73	Mall Northwest	15	14
75	Mall Southwest	15	14
6F	Mama Dolce's	13	14
6D	Marigold Station	12	14
94	Mason District South	13	16
14	Mason Dixon Salvage	6	4
27	MDPL Mass Relay Station	5	7
03	MDPL-05 Power Station	2	2
1D	MDPL-13 Power Station	11	5
0F	MDPL-16 Power Station	17	3



		Název lokace	Horizontálně	Vertikálně
1	07	MDPL-21 Power Station	7	2
	59	Megaton	10	13
	30	Meresti Trainyard	10	8
	6A	Metro Central	17	13
	23	Minefield	12	6
2	0C	Montgomery County Reservoir	9	3
	38	Moonbeam Outdoor Cinema	8	9
	19	Mount Mabel Camp Ground	4	5
	71	Museum of History	15	14
	7A	Museum of Technology	16	14
3	54	National Guard Depot	17	12
	2D	Northwest Seneca Station	7	8
	9B	Nuka-Cola Plant	10	17
	02	Oasis	10	1
	0A	Old Olney	14	2
4	67	Our Lady of Hope Hospital	16	13
	21	Paradise Falls	8	6
	7C	Penn. Ave East	17	14
	69	Penn. Ave North	17	13
	77	Penn. Ave Northwest	16	14
5	7B	Penn. Ave South	17	14
	7E	Ranger Compound	17	14
	01	Raven Rock	1	1
	15	Reclining Groves Resort Homes	10	4
	92	Red Racer Factory	11	16
6	18	Relay Tower KX-B8-11	16	4
	98	Rivet City	17	16
	8F	RobCo Facility	6	16
	34	Robot Repair Center	16	8
	45	Rock Creek Caverns	16	12
7	2B	Rockbreaker's Last Gas	4	8
	20	Roosevelt Academy	5	6
	06	SatCom Array NN-03d	6	2
	04	SatCom Array NW-05a	3	2
8	10	SatCom Array NW-07c	1	4
	32	Scrapyard	12	8
	7D	Seward Sq. Northwest	17	14
	8A	Seward Sq. Southeast	17	15
	5A	Sewer Waystation	12	13
9	25	Shalebridge	2	7
	57	Smith Casey's Garage	3	13
	4A	Springvale	10	12
	43	Springvale School	10	11
	4B	Super-Duper Mart	12	12
10	56	Takoma Industrial	17	12
	55	Takoma Park	17	12
	24	Temple of the Union	15	6
	8E	Tenpenny Tower	5	16
	61	Tepid Sewers/Dukov's Place	14	13
11	79	The Capitol Building	16	14
	87	The Citadel	14	15
	76	The Mall Northeast	16	14
	78	The National Archives	16	14
	9A	The Overlook Drive-In	8	17
12	0B	The Republic of Dave	2	17
	1B	The Silver Lining Drive-In	6	5
	66	The Statesman Hotel	16	13
	74	The Washington Monument	15	14
	3E	VAPL-58 Power Station	6	10
13	80	VAPL-66 Power Station	3	15
	81	VAPL-84 Power Station	6	15
	49	Vault 101	9	12
	40	Vault 106	8	10
	3B	Vault 108	17	9
14	35	Vault 87	1	9
	09	Vault 92	13	2
	52	Vault-Tec Headquarters	16	12
	53	Vernon Square East	16	12
15	51	Vernon Square North	16	12
	65	Vernon Square Station	16	13
	99	Warrington Station	5	17
	8D	Warrington Trainyard	4	16
	33	Wheaton Armory	14	8
16	68	White House	16	13
	5B	Wilhelm's Wharf	13	13
	1A	WKML Broadcast Station	5	5
	46	Yao Guai Tunnels	1	12
17	**Tajné lokace**			
	S1	Alien Crash Site	2	13
	S2	Rockopolis	12	3

HLAVNÍ PŘÍBĚHOVÉ ÚKOLY

Vylezte z Vaultu a vydejte se vstříc velkolepému dobrodružství

Než začnete hltat první řádky návodu na dokončení Falloutu, zamyslete se. Stejně jako předchozí díly nabízí Fallout hromadu řešení pro různé situace v závislosti na vaší povaze a směru, kterým se chcete vydat. Jakmile si však přečtete návod, může to ovlivnit vaše rozhodování a zážitek ze hry. Na druhou stranu, následující stránky rozhodně nejsou zbytečné ve chvíli, kdy už sami dohrajete hru, pokusím se vám odkrýt více možností, jak jít případně znovu. A k tomu láká i samotná hra, tak vzhůru do ní.

ESCAPE!

Zadává: **Amata** Lokace: **Vault 101** Odměna: **300 XP**

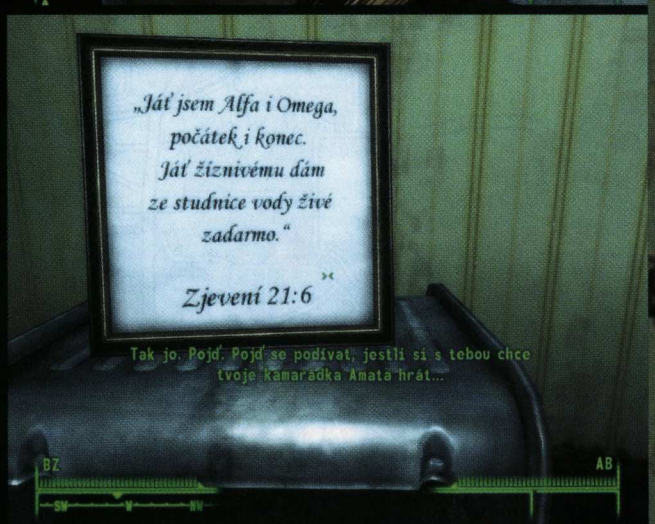
I když se to nezdá, hned první rozhodnutí, na něž ve hře narazíte, může mít slušný dopad na velkou část jejího průběhu. V některých chvílích jen kosmetickou, když vás pochopitelně budou oslovovat jinak jako děvče, než jako statného jinocha, jindy však docela zásadní. Díky perkům Lady killer a Black widow se vám často vyskytnou nové možnosti při rozhovorech, pomocí nichž můžete zvolit úplně jinou cestu.

Na druhou stranu však výběr jména a vzhledu v podstatě nic neovlivní. V rámci etnické rovnosti nezáleží na tom, že se vašemu bílému otci narodil malý černoušek, a později to taky nikdo neřeší. Ostatně, kdo by se staral o barvu kůže, když se kolem potulují ghúlové s padajícími kusy masa. K další klíčové části se dostanete za chvíli, kdy se přenesete v čase a určíte atributy vaší postavy. Výběr je na vás, jen si uvědomte, že klíčové číslo je sedm a devět. Nedávejte si nic na desítku, nadávali byste si při nalezení figurky pro danou vlastnost. Sedmička je zase hranicí, kdy se vám otevírají nové volby v rozhovorech s daným atributem spojené.

TESTUJEME

Narozeninová párty se ukáže jako docela bezvýznamná událost, můžete si vyzkoušet pokecat, zjistit, jak lidé reagují, ale to hlavní přijde až s vaším odchodem pro speciální dárek od taťky. Trénujte střelbu i přes V.A.T.S., bude se vám to ve hře hodit. O pár let později se musíte vydat na povinný test pracovního zařazení, ale nespěchejte. Na stole se povaluje figurka zvyšující vám trvale dovednost léčení, snažte se za každou cenu získat i ostatních devatenáct pro zbylé dovednosti a atributy.

Po cestě na test potkáte staré známé, záleží jen na vás, jak s nimi naložíte. Pokud jste bojovali s Butchem už v dětství, nemusíte jej ani složitě přemlouvat, jinak zkuste tuto dovednost, nebo třeba vůdce party ignorujte a promluvte si s Willym, který je vaším argumentům přístupnější. Stejně tak můžete použít osvědčené pěsti, kdy stačí zmlátit Butche. A vzhůru na test. Pobavte se otázkami a příliš neřešte odpovědi, stejně je budete moct změnit. Nebo přemluvte učitele, ať vyplní test za vás. A vzhůru do vlastní hry.



CHYTŘEJŠÍ USTOUPÍ

Nadešel čas opustit bezpečí domova a vydat se pryč. Protože cesta je sama o sobě jednoduchá, spíš vám ukážu pár možností, co se dá udělat jinak. Hned na začátku můžete odmítnout pistoli od Amaty, čímž jí později výrazně pomůžete, hlavně ale nezapomeňte posbírat všechno okolo. Pokud necháte šváby zabít Kendalla, můžete je jednoduše sejmout, a navíc získáte strážníkovy věci. O kousek dál narazíte na Butche a naskytne se vám několik možností, od vaší pomoci přes zapůjčení zbraní až po jeho zabití. Vyberte si dle libosti.

Po několika potyčkách se dostanete až k Amatě, kterou drží její vlastní otec a jeden z jeho poskoků. Můžete je třeba i minout, pokud má Amata zbraň, postará se o sebe. Případně vyřiďte Macka a o správce se postarejte podle nálady. Hlavně pak nezapomeňte ze skříní vzít výbavu a dál z amatina šatníku vzít sponky do vlasů, budou se vám hodit. Pak už se jen naučte páčit zámky a nabourávat počítače, cesta ven je volná. Pokud chcete ještě něco změnit na vaší postavě, máte poslední možnost.

FOLLOWING IN HIS FOOTSTEPS

Zadává: Moriarty Lokace: Megaton
Odměna: 200 XP

Jakmile vyjdete z Vaultu, můžete jít prakticky kam chcete. Nic vám nebrání vydat se klidně hledat zbytky civilizace někde v pustinách, ale pokud se chcete pohnout v příběhu dále, hodí se navštívit hned první město – Megaton. Ostatně vás tam nepřímo odkazuje poznámka vašeho otce, vzhůru tedy na jihovýchod, do města postaveného kolem nevybuchlé bomby.

Je docela možné, že se Megaton stane aspoň na nějakou dobu základnou všech vašich operací, zkuste si tedy podrobně projít celé osídlení. Hned při vstupu vás přivítá tamní šerif a starosta v jedné osobě, který vás odkáže dále do místní nálevny. Stejně tak ale od něj můžete získat úkol na zneškodnění bomby. Hodí se stavit se co možná nejdříve v hokynářství U Kráteru, kde můžete vyprázdnit své kapsy, nabrat nové zásoby a třeba i začít plnit první kapitolu příručky pro přežití. Stejně tak můžete u čističky najít jejího opraváře a splnit pár drobností, které se vám ani jako úkoly nezapíší.

Tip: I pokud se nechcete vzdalovat od příběhové linky, stále můžete udělat aspoň úkol s radiací v příručce pro přežití. Snažte se plnit i nepovinné části, získáte speciální bonusy.

Nakonec však zapadnete k Moriartymu a pokusíte se z něj vytáhnout nějaké informace, co by vás posunuly dál. Máte v podstatě tři možnosti – lhát mu a pak uspět v testu Speech, získat informace z jeho počítače nebo si informaci koupit. Pokud nemáte peníze, tím lépe, můžete udělat drob-

ný úkol s vyhledáním děvčice jménem Silver kousek od vstupu do Vaultu, pak ji podle vašeho naturelu buď přemluvíte, nebo zabijete, a navíc na tom všem vyděláte.

V nálevně jsou ještě čtyři další zajímavé postavy. Pan Burke vám nabídne vyhození města do vzduchu se slušnou odměnou, Lucy zase možnost plnit úkol poblíž vesnice Arefu na dálničním mostě. Stejně tak si můžete zaplatit pokoj u rusovlasé Novy, ale využijete jej stejně jen ke spánku. Na baru je pak ghúl Gob, který vám dá rozumnou slevu na všechny nákupy, pokud se k němu budete chovat slušně.

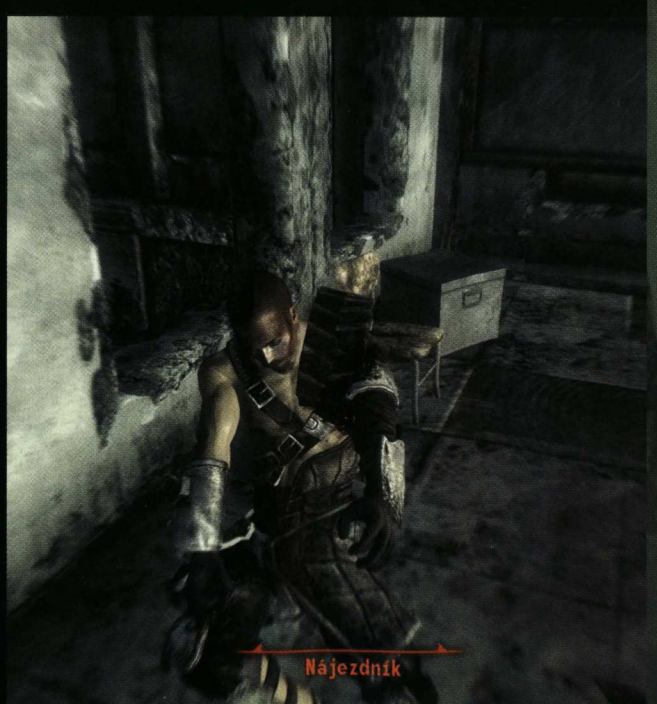
Tip: Splňte úkol s bombou, získáte tak vlastní byt, ať už budete hrát na kteroukoliv stranu. Jen se nesnažte odhalit úmysly pana Burka šerifovi, dopadne to špatně.

Pokud máte všechno v Megatuně vyřešeno, napakujte se výbavou na cestu a vydejte se po stopách svého otce. I když se můžete toulat dle libosti, doporučím vám projít pod mostem u Super-Duper a vyzvednout si na jeho druhé straně výbavu z bedny s pastí. Dál vede sice i cesta po povrchu, ale lepší je vydat se do sítě metra, nejbližší zastávka je kousek podél řeky na jih. V podzemních tunelech se zkuste orientovat podle hořících barelů a znaků Bratrstva oceli na zdech, dovedou vás až k zavřené brance, za níž se skrývají

ghúlové. Když se otočíte, uvidíte za sebou dveře pro údržbu a malou místnost, kterou důkladně prošmejděte.

Měli byste za odměnu získat laserovou pistoli a v tamním terminálu zavřít přívod dalšího plynu do tunelů. S pistolí stačí jediný výstřel směrem za bránu, nashromážděný plyn vybuchne a ghúlové se stanou minulostí. Zapamatujte si tento moment, později vám možná zachrání život v jiných místech plných plynu. Dále v tunelech se snažte využívat vzájemných soubojů supermutantů s ghúly a likvidujte přeživší. Pokud narazíte na jakýkoliv východ, určitě se tam vydejte aspoň pro přidání místa do mapy. Jakmile začnou přibývat na zemi graffiti GNR, blížíte se k Chevy Chase.

Venku se samozřejmě chcete dostat k rádiu, potkáte sice pár supermutantů, ale i údernou jednotku Bratrstva oceli, která vám zjednoduší cestu. Na náměstí před rádiem využijte možnosti vzít si příruční atomovku a napalte ji do břicha supermutantímu behemotovi. Cesta za Three Dog je volná. Najdete jej uvnitř rádia a při rozhovoru můžete pomocí Speech dokonce zcela přeskočit další úkol, pokud tedy chcete.



GALAXY NEWS RADIO

Zadává: Three Dog Lokace: Galaxy News Radio Odměna: 400 XP

Opusťte budovu rádia na druhé straně seskočením směrem k Dupont Circle, okolo se poflakující ghúly nejlépe zabavíte rozstřílením některého ze zničených aut, což pak následně vyvolá řetězovou reakci a z celé lokace se stane ohňostroj. Jen si dejte pozor, aby některý z výbuchů neposlal i vás na úkol zachránit zemi mrtvých. Najděte nápis na dveřích směřující vás k promenádě (Mall) průchodem do zničeného tunelu. Vypořádejte se s jeho ghúlími obyvateli (klidně opět pomocí aut) a pokračujte směrem na jih, dokud se nedostanete do Dupont Circle. Najděte tam hned po pravé ruce zastávku metra a zapadněte znovu do podzemí.

Pokud jdete správně, najdete po chvíli další nápis na zdi. Držte se jich a pokračujte do tunelu pro údržbu, kde se nejdřív vydejte na sever pro zásoby a pak stále k jihu směrem k centrální stanici. Po cestě můžete využít vaší schopnosti věda k zrušení některých automatických střílen, stejně ale počítejte s odporem v podobě supermutantů a nájezdníků. Jakmile se dostanete do centrální stanice, nechte mezi sebou bojovat nájezdníky a ghúly, ať ušetříte životy a náboje. Vítěze dorazte a prohledejte blízké zásobárny zbraní a munice, stojí to za zdržení. Sledujte dále nápisy vedoucí vás k promenádě a těsně před východem narazíte na čtveřici divokých psů, kteří vydrží více, než byste čekali.

Konečně jste ve stanici muzeum, kde stačí projít skrz pokoj s kuleční-kem (a brzy mrtvým obyvatelem), pozabíjet několik skupinek nájezdníků a na trase označené jako Red Line konečně naleznete východ na promenádu před Kapitolem. Jakmile se dostanete na povrch, zmizte z dohledu mutantům a vlezte do budovy přímo za východem z metra. Nejedná se sice o technické muzeum, kam míříte, ale dostanete se do kolonie civilizovaných ghúlů, kde můžete obchodovat, nechat si opravit svou výzbroj a také získat několik nových vedlejších úkolů.

Tip: Pokuste se získat v baru tamního vyhazovače Chárona jako pomocníka, sice to bude buď drahé, nebo nebezpečné, ale výsledek stojí za tu snahu.

HRÁTKY S TECHNIKOU

Teď už zbývá jen dojít do technického muzea, vzít satelitní talíř z Virga a je hotovo. Bohužel, máte za sebou teprve tu jednodušší část tohoto úkolu. Když vyjdete k zastávce metra, tak muzeum vidíte na protější straně ulice trochu doleva, jenže mezi vámi a cílem se nachází právě ona ulice plná supermutantů a jejich kapitánů se superkladivy. Jednodušší cesta vede směrem k obelisku vpravo, kde hlídají vojáci Bratrstva oceli, pak na druhou stranu ulice a podél ní až do muzea. Počítejte ale s tím, že stejně se zeleným obrům nevyhnete, dva na vás čekají třeba hned po vstupu do muzea.

Nezapomeňte hned ve vstupní hale najít tichošlápka, může se vám později hodit, stejně jako můžete začít lov za pokladem u jednoho terminálu s podivnou položkou označenou jako 000. Po přečtení se objeví nová položka, označená jako 001 a s ní i potřeba zadat první číslo. Vydejte se pak na ochoz a do exhibice Vault-Tec ukazující vám známé prostředí. Oklikou se tak dostanete na druhou stranu galerie a dveřmi do další části muzea. Sice konečně uvidíte Virgo, ale přes trosky se k němu nedostanete. Jeden z terminálů má navíc další část kódu k pokladu. Jděte tedy nejprve vpravo do planetária a přilehlých místností, pak vlevo k raketě Delta.

Tip: Klíčová čísla pro honbu za pokladem jsou 019, 053 a 113

Na úpatí vesmírného přepravovadla najdete další terminál s položkou 003 zakončující celou sérii. Pobijte supermutanty tady i u Virga, vyzvedněte si satelit a nezapomeňte ani na odměnu v podobě výzbroje a výstroje v místnosti pro údržbu. Když budete venku, nemusíte rovnou běžet do obelisku opravit vysílač, raději vyrazte metrem na jih a objevte Rivet City. Po rozhovoru s doktorkou Liovou se totiž dozvíte, kam šel váš otec a Three Dog vám za opravu vysílače nabídne šťavnatější odměnu.

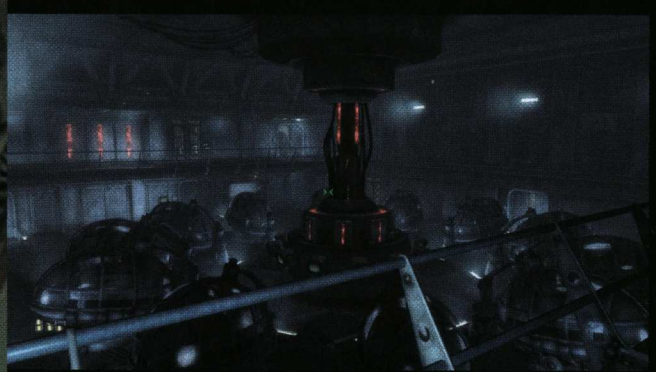
SCIENTIFIC PURSUITY

Zadává: Doktorka Liová Lokace: Rivet City Odměna: 500 XP

Pokud jste získali dodatečnou odměnu od Three Doga, máte již Rivet City objevené. Jestli jste se však touto cestou nevydali, cestujte zpět na promenádu, do stanice metra a pak následujte cedule směrem k Anacostia crossing. Je to rozhodně jednodušší, než zkoušet štěstí podél řeky. Jakmile se dostanete ke staré letadlové lodi, vylezte na blízkou stavbu naproti vchodu a pomocí interkomu si nechte přistavit most. Uvnitř lodi směřujte podle šipek k vědecké laboratoři, kde najdete doktorku Liovou. Ta vám řekne, že tam váš táta byl a snažil se ji přemluvit k obnovení projektu Čistota.

Tip: I pokud vás normálně vedlejší úkoly nezajímají, udělejte si tady chvíli času a vyřešte záhadu The Replicated Man, kterou vám zadá vědec Zimmerman. Při správném postupu vám bude odměnou kolt Magnum s optikou a buď skvělá plazmová puška, nebo vylepšené reflexy. A je zde i cesta, jak získat obě posledně jmenované věci.

Doktorka Liová vás poslala do Jeffersonova památníku, což je od Rivet City co by kamenem dohodil a zbytek došel. Připravte se ale na dalších pár supermutantů, třeba jen před vchodem se potuluje čtveřice těchto stvoření. S trochou opatrnosti je však dokážete odrovnat jednoho po druhém, obejděte pak rampu okolo památníku a najděte vstup do obchodu s dárky (Gift Shop).



Přichází na řadu zase trocha akce, kdy nejprve doplňte u pokladny zásoby a pak pokračujte v systematickém čištění současné lokace. Jakmile nebude nic zeleného klást odpor, vydejte se jedněmi ze dvou dveří s označením Rotunda. Dvojici slídících zelenáčů raději přepadněte dříve, než oni se pokusí o podobný žert na váš účet a po chvíli obdivování práce týmu vašeho otce vyrazte po schodech nahoru. Naleznete trojici holopásek, které si můžete přehrát k tomu, abyste odhalili svůj další cíl.

ODHALENÍ: Jestli chcete o projektu vědět něco více, vydejte se do podzemí pod památníkem a v pokoji vašeho otce najdete další pásky, stejně jako v porodním sále z úvodu hry. Zbylé tři pásky pak naleznete v pokojích doktorky Liové v Rivet City.

TRANQUILITY LANE

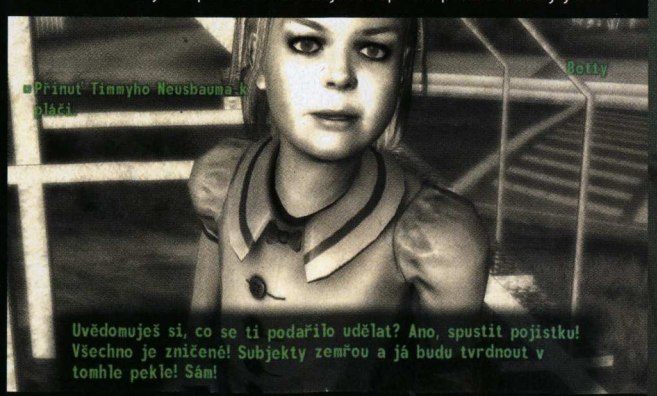
Zadává: Robomozek Lokace: Vault 112 Odměna: 600 XP

Při pohledu na mapu sice neuvidíte Vault 112, ale garáž Smitha Caseye. Je to daleko, nejspíš bude váš nejbližší bod Megaton, z ní se pak vydejte třeba po silnici, na cestě v podstatě nezáleží. Jen se snažte vyhnout údolí s osadou těsně před cílem, protože byste jen zbytečně plýtvali náboji. Jakmile dorazíte k budově, vlezte do garáže, pozabíjejte pár krtkopotkanů a dostaňte se až do Vaultu. Nečeká tam na vás žádné nebezpečí, nebo aspoň ne žádné reálné. Po vstupu si oblečte kombinézu s číslem 112 na zádech, prozkoumejte podzemí, stav pacientů na lůžkách a nakonec do jednoho sami ulehněte.

TO CHCE KLID

Objevíte se v Tranquility Lane, odkud existují jen dvě cesty. Buď budete poslouchat tyranku Betty, alias doktora Brauna, nebo se pokusíte zabránit dalšímu utrpení. Druhá možnost je dopodrobna natočena na našem DVD, navíc k ní můžete kdykoliv přejít i v případě, že se rozhodnete udělat místním obyvatelům peklo na zemi. Tvůrcům hry už asi hrabalo, takže vytvořili pro každý ze třech úkolů čtveřici možných řešení.

Timmy je kluk od limonádového stánku a rozbrečet jej může úder pěstí, použití řečnictví v rozhovoru, nebo také zmlácení jeho rodičů. Rafinovaná je také možnost vzít z jeho domu brožuru vojenské školy a vyhrožovat mu, že jej tam chtějí rodiče poslat. Manželství Rockwellů rozvrátí také Speech, můžete od Marthy Simpsonové vzít krajkové spodní prádlo a buď jej dát Rogerovi do dílny, nebo do šatníku, nebo prostě Marthu umlátit válečkem a Rogera přesvědčíte, že za to může jeho žena. Mabel pak může zemřít pod lustrem v předsíni, zabita vlastním domácím robotem, upálena troubou s ucházejícím plynem, nebo jí prostě dáte kolečkovou brusli na schody. Jak říkám, autorům už hrabalo.



THE WATERS OF LIFE

Zadává: Táta Lokace: Rivet City Odměna: 700 XP

Ať už vyřešíte problém v Tranquility Lane jakkoliv, dostáváte se konečně zpátky do reality a setkáváte se znovu se svým tátou. Rodinná idylka však nemá dlouhého trvání, protože máte před sebou větší úkol – spasit všechen život v pustinách. Vyběhněte za otcem a nezapomeňte si vzít svoji bojovou výbavu. Jakmile vyběhnete ven, odstraňte první známky odporu, abyste mohli použít možnost rychlého cestování. Volá vás Rivet City, kde zamíříte do laboratoře a vyslechnete přivítání od doktorky Liové. Na rozdíl od vašeho otce se ostatní vědci pohybují šnečí rychlostí a vaším úkolem je doprovodit je k Jeffersonovu památníku.

Tip: I když je vědecké bádání vcelku nudná záležitost, raději se pořádně vyzbrojte v Rivet City, než se pustíte do další části.

Nejprve je ale třeba vyčistit vnitřek památníku od možných hrozeb a kdo jiný by se měl zhostit tohoto úkolu, než právě vy. Promluvte si o tom s tátou, nakopejte zeleným příšerám jejich zmutovaný zadky a vraťte se zpátky ven. Sdělte otci radostnou novinu a doprovoďte celý vědecký tým do rotundy. Zde se opět rozběhne výzkum a vy máte, až do konce hry, poslední možnost promluvit si s tátou, o čem chcete. Navíc se ještě dozvíte význam pasáže z Bible, co jste si měli zapamatovat, opravdu nečekané. Spolu s tím vám ale přibude i nový úkol plný pobíhání.

Nejprve se dostaňte do podzemí, kde najdete místnost označenou jako Flood Control. Aktivujte přepínač a promluvte si interkomem s tátou. Zaběhněte za ním pro pojistky, opět se vydejte do podzemí a najděte místnost označenou jako Fuse Access A1. Po opravě se zase ozvěte do interkomu a běžte do místnosti s pytlem s ostatky. Můžete otevřít nový průchod, kterým se dostanete k superpočítači. Jakmile jej nastartujete, čeká vás ještě čištění potrubí, což je v severní části obchodu se suvenýry. Zatím šlo všechno jako po másle, připravte se na velké problémy.

VLÁDNÍ NÁVŠTĚVA

Jakmile otočíte kolem u trubky, zahlédnete u památníku dvojici Vertibirdů s vojáky Enklávy, táta vám zavře mříž za zády a vy musíte pokračovat dál trubkou a vnějškem zpět do sklepení. Tam na vás ale už čeká pár milých pánů zakovaných v energozbrojích. Vzpomínáte si na tip o zásobách? Teď je využijete. Vaše cesta povede zpátky do obchodu a rotundy, spolu s pár drobnými nepříjemnostmi se zbraněmi v rukou. Vběhněte do rotundy, snažte se, jak chcete, stejně událostem nezabráníte a čeká vás taktický ústup do předem připravených pozic. Utíkejte!

Tip: Ukončete na chvíli hru, vypojte klávesnici a připravte tlačítko rychlého ukládání do režimu 200 stisknutí za minutu. Budete jej potřebovat.

Doběhněte do obchodu a dejte se za doktorkou dolů do tunelů. Vyberte si vhodnou zbraň, pomodlete se k libovolnému božstvu a vyrazte vpřed. Před dveřmi se raději zastavte a ponořte do stínů, počkejte, až přeběhnou vojáci Enklávy a sestřelte očko letící za nimi. Nechte raději vědce na místě a pokračujte dál. Pokud máte přímo nechutně nabušenou vědu, otevřete další dveře sami a můžete zkusit i s vědci proběhnout, jinak se raději vypořádejte nejprve s nepřáteli, než vědce protáhnete. Doktorka Liová vám pak dveře otevře. Prohledejte padlé a přilehlé oblasti, zastavte opět vědce a vyrazte vyčistit další místnost od ghúlů.

Brzy se dočkáte drobného přerušení, protože Goraza má srdeční problémy. Můžete je vyřešit buď dočasně pomocí pěti stimpacků, nebo trvale, aspoň tedy pro něj. Následuje několik dalších míst, kde je nutno vědce raději zastavit, vyčistit přilehlé místnosti a pomalu pokračovat dál, až se konečně dostanete k předsunuté hlídce Bratrstva oceli. Sice jste ještě nevyhráli, ale brzy se dostanete na povrch, kde pokračujte do Citadely neboli Pentagonu. Doktorka Liová vám zařídí vstup a vy si konečně můžete odpočinout.

ODHALENÍ: Válka ještě neskončila. Jakmile vyjdete z tunelů, můžete zachytit rádiový signál Americké lidové republiky.

PICKING UP THE TRAIL

Zadává: Owyn Lyons Lokace: Citadela Odměna: 800 XP

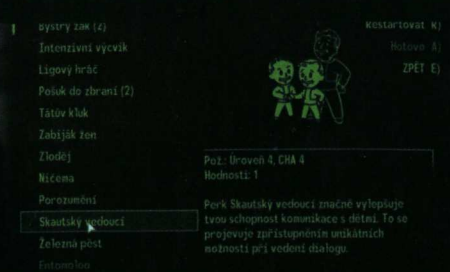
Po vstupu do Citadely se opět setkáte s mladou známou Sárou, která vám pomáhala v boji o GNR, tentokrát v doprovodu jejího otce. Tento veterán z války proti Enklávě v Kalifornii se sice nelíbí doktorce Liové, ale to je nepodstatné. Hlavní je, že i když se Lyonsovi a jejich skupina oddělili od hlavních sil Bratrstva, stále vám mohou zajistit výcvik v používání energozbroje. Stačí se domluvit se stařešinou, ten vás odešle za trenérem Gunnym a můžete nosit jeden z nejlepších výdobytků předválečné technologie.

Tip: Pokud právě při sobě žádnou energozbroj nemáte, nezoufejte. Většinou stačí cestovat ke GNR, kde jste nejspíš nějakou nechali.

Jakmile si pokecáte se všemi, kdo vás zajímají, můžete přistoupit k další části vašeho úkolu. Stařešina vás pošle najít G.E.C.K., o němž by prý něco mohl zjistit scripe Rotchild. Najdete jej v laboratoři, ale moc vás nepotěší, protože o existenci něčeho takového pochybuje. Otevře vám ale přístup k počítači Vault-Tecu v Citadele, který zbývá najít, prohrabat se záznamy o Vaultu 87 a je skoro jasné, kam povedou vaše další kroky. Jediný problém je v drobnosti, že nikdo netuší, kde by mohl být. Naštěstí vás písař navede mimo blízkých vaultů i do jeskyní, jež se vám zobrazí na mapě daleko na západě.

Tip: Máte dobrou karmu (ne doma, ale ve hře) a chybí vám pomocník? I když nemůže Bratrstvo postrádat žádného ze svých mužů, je vám k dispozici paladinka Crossová.

Nezabývejte se ostatními vaulty a vyrazte na divoký západ. Nejjednodušší to bude přes garáž s Vaultem 112, pokud už nemáte prochozenou většinu pustiny. Namiřte si to po silnici k jeskyním a nezapomeňte dávat pozor na různá náhodná setkání a prohledejte každý dům okolo cesty, bude se vám hodit veškerá munice. Ne tedy hned, ale nejspíš později. Jakmile totiž vlezete do jeskyní, potkáte tamního starostu. Nedivte se, dostali jste se do města dětí, kam nemají dospělí přístup. Buď se vám podaří jej přemluvit, nebo máte ještě



šanci pomocí perku Child of Heart, ale jinak vás čeká cesta na další stránku k osvobození zotročených dětí.

CO STRAŠÍ DĚTI?

Jakmile se nějak dostanete do města, klidně si jej projděte a doplňte výzbroj s výstrojí. I když narazíte jen na děti, jsou dostatečně šikovné, aby zvládly většinu prací a obchodování. Naleznete zde také několik zajímavých úkolů. Vás ale nyní spíš zajímá Vault 87 a vstup do něj. Dovnitř vedou dvě cesty, jedna z nich je pochopitelně jednodušší, ale vyžaduje slušné znalos-

ti vědy. Stačí najít tunel označený nápisem „Nothin'!", sehnat Josepha (nejstarší dítě v jeskyni) a požádat jej o nahození terminálu. Ten pak už stačí jen prolomit a přístup do Vaultu je volný.

Pro většinu hrdinů však bude přístupnější o něco náročnější cesta, kdy si od místního starosty nechají otevřít nebezpečný průchod plný supermutantů. Hned na první křižovatce se můžete rozhodnout, zda chcete potkat více zelených mrtvol a vydáte se vlevo, nebo raději budete mít ještě nějaké náboje a stimpacky pro další použití. Po cestě rovně narazíte na dvojici supermutantů a další jim brzy přiběhne na pomoc, ale zase u postelí skrývají bedny s municí a na záchodě čtení zvyšující obchodnické schopnosti. Vlevo se zase mimo jiné musíte vypořádat s dvojicí zeleňáků u mostu, kdy ten vzdálenější klidně pokropí raketometem cokoliv, co se pohne.

Každopádně se dostanete do hlavní místnosti, kde najdete trojici zmutovaných lidí, z nichž jeden navíc drží v rukou minigun. Po taneční kreaci nezapomeňte prohledat všechno kolem a doplnit zásoby. Pokračujte dále na sever, kde se cesta větví, ale vlevo se vydejte jen pokud chcete v praxi vidět past s brahmíní hlavou. Na druhé straně sice potkáte také pasti a další protivníky, ale aspoň se někam dostanete. Ano, správně, jedná se o Vault 87, vzhůru dovnitř.

RESCUE FROM PARADISE

Zadává: MacCready Lokace: před jeskyní Odměna: 900 XP

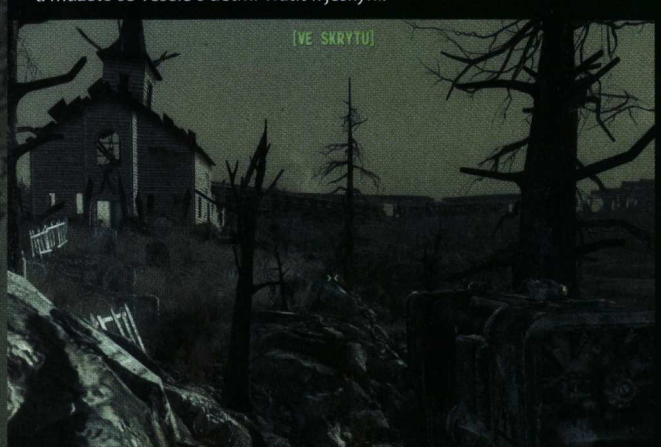
Pokud se vám podaří dostat se do Vaultu 87, nemusíte tento úkol plnit, ale možnost máte stále. Vydejte se ke svému domovskému Vaultu a pak podél silnice na sever. Připravte se ale na to, že pokud budete plnit tento úkol v rámci hlavní příběhové linie, tak bude krajina napadena vojsky Enklávy. Snažte se vyhnout i kostelu se hřbitovem, v jehož okolí najdete více supermutantů, než je zdrávo. Jakmile uvidíte v dáli obří figurku maskota Big Burger, jste skoro na místě. Stačí oběhnout město a pokusit se vstoupit.

Tip: Paradoxně nejrychlejší cesta k úspěchu je prostě postřílet všechny otrokáře a získat tak spoustu dobré karmy. Stejně tak může být ale rychlá i vaše smrt.

Hned u vstupu narazíte na první komplikaci – otrokáře Grouse. Ten vás jen tak nepustí dovnitř, pokud nemáte extrémně špatnou pověst. Můžete jej přemluvit a podplatit, nebo splnit vedlejší úkol a stát se otrokářem. Stále je zde možnost si přístup prostě prostřílet. Vevnitř se dozvíte, že otroci mají speciální obojky, které jim způsobí problémy s hlavou, když se pokusí uprchnout, nebo spíš už bez hlavy. Buď se tedy pokusíte děti z otroctví vykoupit, nebo přistoupíte k násilné cestě, nebo najdete Sammyho a ten vám poví o svém plánu na útěk.

Tip: Rozhodně nezapomeňte získat u vůdce otrokářů figurku zvyšující vám řečnické dovednosti.

Když se rozhodnete pro utracení hromady peněz za děti, stačí zajít do bývalého kina za Eulogy Jonesem, kterého rozhodně nelze přehlédnout. Jeho rudý plášť jej jasně odlišuje od ostatních. Vysvětlí vám, že za každé dítě bude chtít pět set zátek s tím, že Squirrel je šikovnější, tak bude stát dvojnásobek. Pomocí Speech jste schopni usmlouvat cenu na dvanáct stovek za všechny. Pokud jste ochotní pro takovouto investici, není co řešit a můžete se vesele s dětmi vrátit k jeskyni.



TAKTICKÝ ÚSTUP S DĚTMI

Sammy vás odkáže na Squirrela, který prý dokáže nějak obejít problém s obojky. Musíte se pak ale vydat do Eulogyho kanceláře a buď nabourat jeho počítač a připojit jej k síti, nebo pomocí opravování přesměrovat rozbočku. Samozřejmě vás při tom nesmí vidět ani Eulogy, ani žádná z jeho otrokyň. Pokud nedisponujete dostatečnými schopnostmi na vyřešení obojků, zbývá vám už jen děti koupit, nebo všechny postřílet.

Jakmile se vám podaří odstranit možnost výbuchu hlavy, vraťte se k Squirrelovi a ten vám poradí, že o půlnoci hlídkuje pouze Forty. Zdřímněte si v kasárnách a o půlnoci buď přemluvte Fortyho, že by měl mít víc peněz za všechno, co dělá, nebo mu seženěte jednu z otrokyň jako zábavu. Opět pomůže překecávání, stejně jako se Crimson zavděčíte i stovkou zátek. Squirrel už potřebuje vyřešit jen poslední problém – Penny nechce jít, protože se skamarádila s dospělcem jménem Rory.

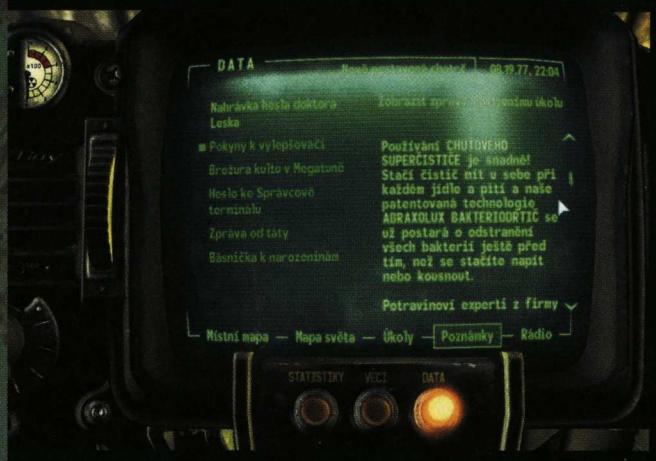
Speech opět může zachránit celou situaci, buď si promluvíte se Squirrelem a získáte špatnou karmu za ponechání Penny otrokářům, nebo můžete zkusit vysvětlit Penny, že Rory by stejně nemohl utéct. Pokud ani to nejde, zbývá jen pokusit se Roryho zachránit také. Jen to chce sehnat klíč od některého z otrokářů, konkrétně buď z Eulogyho stolu, nebo jeho kapes, stejně se jeden nachází v kapsách Fortyho. Když se s Rorym zvládnete proplížit z ležení, aniž byste vzbudili rozruch, děti se mohou spokojeně vydat domů. Nebo jej necháte uniknout samotného a otrokáři jej sejmou. Stejně tak jej můžete zabít i vy, nejspíš by stejně zemřel a i Penny to pochopí. Pak vzhůru zpátky do jeskyní.

FINDING THE GARDEN OF EDEN

Zadává: vstup do Vaultu 87
Lokace: Vault 87 Odměna: 1000 XP

Ať už proniknete do Vaultu 87 pomocí zadního vchodu, nebo brutální cestou předem, obě větve se setkají a umožní vám prozkoumat i část té druhé. Využijte toho, zejména pokud jste zabíjeli supermutanty, naleznete několik zajímavých hraček zamčených v sejfu a k tomu i čtení o energetických zbraních. Každý bodík se vám tady bude hodit, protože vevnitř potkáte tolik supermutantů, kolik jste v životě nechtěli vidět. Po pobití prvních několika švábů v oblasti zbystřete, dopližte se pod schody a vyslechněte si rozhovor tří zeleňáků, kteří hodlají použít další F.E.V. na vytvoření nových příbuzných.

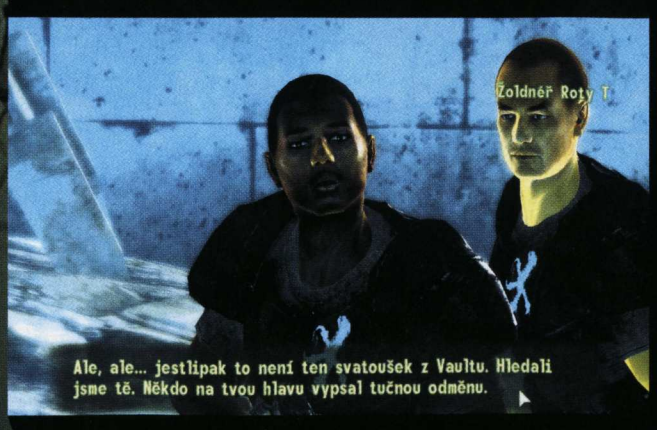
Postupujte opatrně komplexem a snažte se zabíjet osamocené supermutanty. Po několika soubojích se dostanete do místnosti s dvojicí dveří, z nichž vyběhne dohromady čtveřice zelených příšer lačnících po vaší



krvi. Použijte nejsilnější zbraně, co máte, hůř už nebude. Pokračujte dále na východ a po schodech dolů do menší místnosti se zbytky po inženýru Kosterovi. V jeho terminálu najdete, mimo poznámek vysvětlujících střípky historie vaultu, také možnost pomocí posledního záznamu otevřít trezor s výbavou. Následně vypačte i dveře na jihu, čímž se dostanete k dalším pokladům.

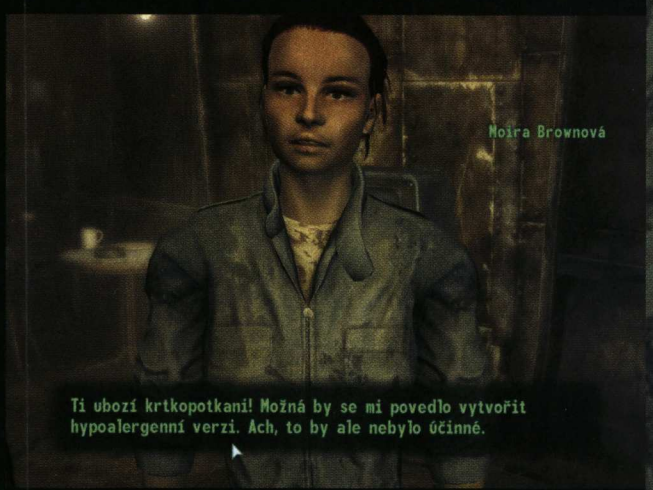
Vraťte se zpět do haly se čtyřmi supermutanty a pokračujte na západ. Nenechte se po cestě překvapit protivníkem za barikádou a zkuste kolem něj proběhnout. Po chvíli se otočte a uvidíte jej pěkně zblízka, nejlépe s vaším olověným pozdravem ve tváři. Odbočte do laboratoře, kde se můžete pokusit prolomit další terminál, ukazující, že zemřelo 87 testovacích subjektů, jaká to náhoda ve vaultu se stejným číslem. Hlavně si ale můžete ulehčit otevírání sejfu, který obsahuje čistou vodu.

Cesta se zase vrací zpět, až ke schodům, kde vyšplháte o tři patra nahoru. Dostáváte se tak do testovací laboratoře, což znamená ještě větší problémy. Ostatně, podívejte se sami doprava, co se přesně děje v tomto bohem zapomenutém místě. Jakmile mutant zkolabuje, můžete z jeho okolí vzít náboje, nezapomeňte ani na trezor na podlaze. V hlavní chodbě se postarejte o kentaura a pokračujte k pokoji označenému jako 01. Na stole uprostřed uvidíte další důvod, proč doktorské záznamy neuváději přesné příčiny smrtí.



PŘÁTELSKÝ SUPERMUTANT NA SCÉNĚ

Postupně se dostanete až k pokoji s označením 05, z něhož se ozývá žádost o pomoc. Stále inteligentní supermutant Fawkes by vám rád pomohl získat G.E.C.K., což je výhodná nabídka i díky tomu, že se tento přístroj nachází v silně radioaktivní zóně, což zelenokožci nevadí. Musíte se ale dostat do doktorské části, kde buď spustíte požární poplach, čímž uvolníte všechny testovací subjekty, nebo se nabouráte do počítače a otevřete jen Fawkesovi. Ten vám bude neskutečně vděčný a pomůže, s čím jen bude moct.



ODHALENÍ: Znalci anglických legend nebo Harry Pottera vědí, že pokud se rozhodnete experiment Fawkes „ukončit", shoří jasným plamenem.

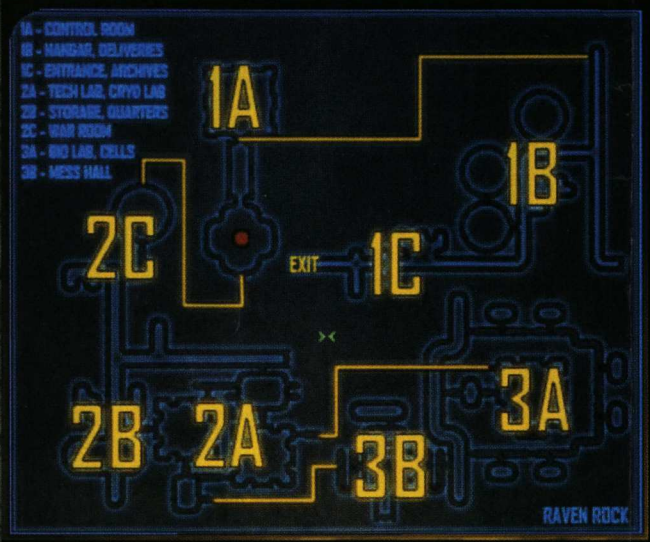
Probijte se dále až k místům, kde je uložen G.E.C.K. Pokud je s vámi Fawkes, nechte si přístroj přinést. Jinak nasaďte nejlepší protiatomovou ochranu, seberte z trezoru poblíž speciální oblek, připravte se na stovky radů za vteřinu, nadopujte se Rad-X a dojděte si pro nástroj sami. Hlavně nezapínejte G.E.C.K. přímo vevnitř, znamenalo by to vaši bolestivou smrt. Fawkes se s vámi dočasně rozloučí, vy se spokojeně vydáte stejnou cestou zpátky, když někde uprostřed zjistíte, že něco nehraje. A o chvíli později opět potkáte jednoho známého, kterého jste však nechtěli vidět.

THE AMERICAN DREAM

Zadává: **zajetí** Lokace: **Základna Enklávy** Odměna: **1100 XP**

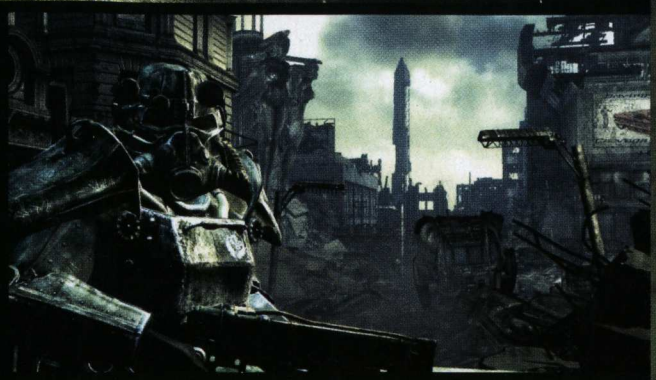
Situace se trochu zamotává. Nejen že nemáte G.E.C.K., ale přišli jste i o všechny svoje zbraně, brnění a věci. A co je na tom nejhorší, jste zavřeni a otravuje vás nemilý vládní chlápek v plášti. Může snad být hůř? Ano, může, ještě mu můžete prozradit kód k projektu Čistota a stát se pro něj bezcenným. Pokud jej ale místo toho budete dostatečně dlouho provokovat, objeví se pomoc z míst, kde byste to nečekali. Přímo prezident Eden si vyžádá vašeho nepřítele a pak vás uvolní a pozve na rozhovor. Všimněte si ale, že je stále kolem spousta kamer, co vás sledují. Nezapomeňte si vzít svoje věci a vydejte se na cestu.

ODHALENÍ: V jedné z cel je Nathan, stařík, co pořád podporoval Enklávu v Megaton. Ale už nepodporuje. Můžete jej ale okrást o klíč k jeho domu.



Venku se potkáte s hlídkou, ale je dostatek možností, jak jí vysvětlit, že prezident si vás žádá. Projděte si celé patro a pokračujte i skrz trojici paprsků za vojákem v tesla brnění. Pohybujte se dál raději rychle, protože kvůli švábům je oblast stále pálena očistnými plameny. Můžete si vybrat, jestli chcete postupovat skrz biologickou laboratoř, nebo zvolíte jinou cestu, každopádně po chvíli dojde ke drobné potyčce ve vedení Enklávy a stráže půjdou zase po vás. Možná nadešel čas vrátit se pro tesla brnění, ne?

Cesta vás zavede nejdřív do technologické laboratoře a po několika poražených protivnících i do kryo laboratoře. Nezapomeňte cestou hledat bedny s municí, povaluje se jich kolem poměrně hodně, stejně jako spoustu nábojů, které nejspíš spotřebujete. Mezi zmraženými ghúly, párači a další havětí postupujte až k průchodu do skladiště, kde se vám naskytne další možnost rozšířit svůj arzenál. Dále se vydejte na sever, až narazíte na dvě odbočky, z nichž ta pravá vede k silovému poli. To dokážete vypnout pomocí blízkého terminálu a sbírka rozličných zbra-



ní se opět rozšíří. Vraťte se do severního směru a na konci chodby otevřete levé dveře společně s granátovým pozdravem. Dorazte trojici vojáků Enklávy a prohledejte pokoje vašeho hlavního soka. Konečně se dostáváte do prvního patra a k rozhovoru s prezidentem.

Tip: Nezapomeňte na figurku zvyšující vaše dovednosti s energetickými zbraněmi, kterou naleznete poblíž holodisku s prezidentovým bezpečnostním kódem.

MLUVÍ K VÁM PREZIDENT

V nejvyšším patře pevnosti vám začnou pomáhat strážní roboti proti vojákům Enklávy na rozkaz prezidenta. Dostaňte se do jeho kanceláře a promluvte si s ním prostřednictvím obrazovky. Bude spokojen s vašimi schopnostmi a po delším dialogu vám nabídne úkol, který pustiny zbaví všech mutantů. Prostřednictvím modifikovaného F.E.V. máte infikovat vody projektu Čistota. Pokud máte dostatečnou dovednost Speech a Science, můžete dokonce prezidenta přimět ke zničení celé pevnosti, ale každopádně musíte přijmout virus a vzít jej s sebou.

Zbývá už jen utéct z pevnosti, čili vyběhněte z kanceláře a zamiřte k jihu. S prezidentovou pomocí se vojáků nemusíte tolik bát, jen je vhodné nestát v cestě robotům a střelám z automatických věží. Z okna můžete sledovat vzlétající Vertibirdy, které míří k Jeffersonovu památníku, schyluje se k finální bitvě. Cestou ještě můžete vypustit na své protivníky párače z krabice, když úspěšně hacknete doručovací terminál. Anebo se vrhne i na vás, když si nedáte pozor. Cestou sbírejte, co se dá, stejně tak můžete najít cenné krabice se zásobami za dalším silovým polem. Pokud ještě nemáte tesla armor, vezměte si jej od posledního padlého protivníka a utíkejte do pustiny.

Venku se šíří chaos podle toho, jak dopadl rozhovor s prezidentem, s trochou štěstí uvidíte i výbuch celé pevnosti. Potkáte taky Fawkese, pokud tedy není již mrtvý, který vám s radostí svým laserovým rotačákem pomůže s cestou do Citadely. Dorazíte přímo doprostřed rodinné rozepře a jste pak vyslýcháni stařešinou, aby zjistil, co se děje. Následuje spuštění Liberty Prime, zatímco vy si můžete promluvit se Sárou a získat od ní čestná uznání. Mimo místa v její skupině tak dostanete i jedno ze slušivých brnění, pokud jej přijmete.

TAKE IT BACK!

Zadává: pokračování předchozího úkolu
Lokace: Citadela Odměna: 1200 XP (které ale nevyužijete)

Doplňte zásoby, opravte si výbavu a připravte se na poslední část hry. Dojděte pak za Sárou a můžete vyrazit do akce. Naštěstí ne sami, ale bude vás doprovázet obří robot sestrojený před válkou na zneškodnění čínské hrozby. Sledujte jej a nechte na něm většinu špinavé práce, i tak nejspíš zbude dost i pro vaše zbraně. Hlavně se držte dál, ať vás omylem nezašlápne, nebo nedostanete zásah nepřesnou raketou. Po cestě se vyvarujte i vraků aut, které se rychle mohou ukázat jako smrtící pasti. Klikatící se cestou nakonec dorazíte až k Jeffersonovu památníku, kde už to důvěrně znáte.

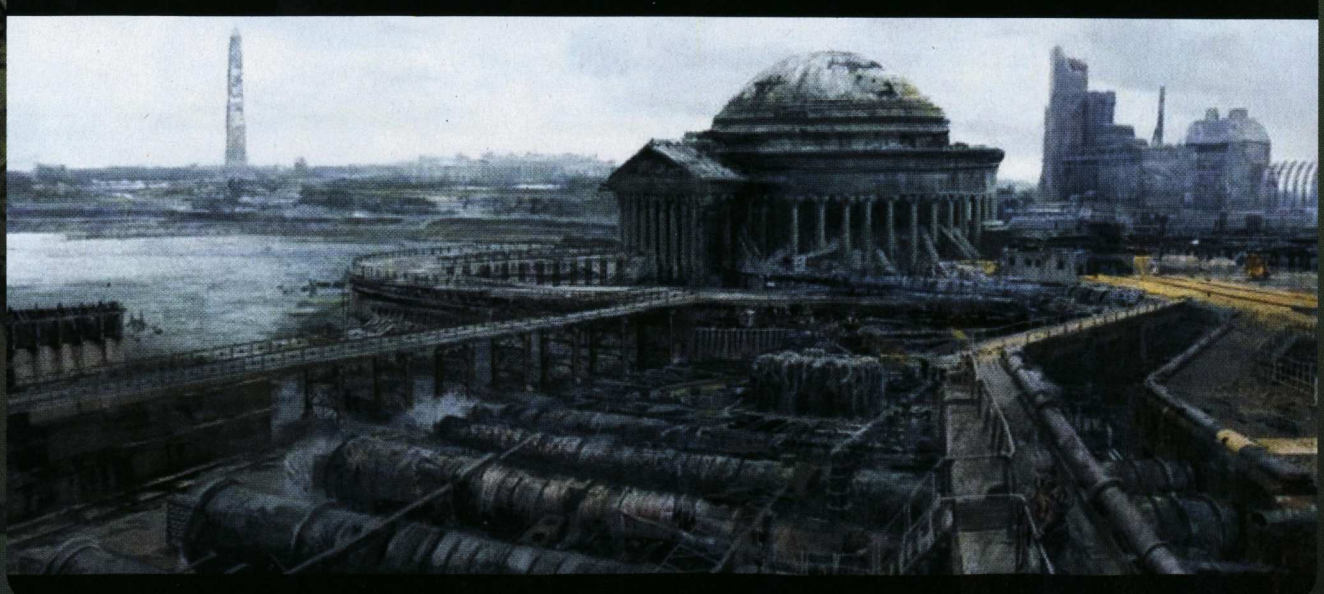
ODHALENÍ: Než vstoupíte dovnitř, rozmyslete si to. Cesta zpátky neexistuje a po dokončení tohoto úkolu není možné hrát s touto postavou dál. Dokončete nejprve všechno, co ještě chcete.

Uvnitř vás přivítají zbytky vojáků Enklávy, postupně se skrz ně probijte až do rotundy. Uvnitř nečeká nikdo jiný než váš starý známý nezmar v dlouhém plášti v doprovodu dvou vojáků v tesla brnění. Pokud se vám nepodaří jej přemluvit, pošlete jim navštívenku v podobě granátu a jednoho po druhém zabijte. Můžete se pak dočasně těšit z nového pláště, který však moc nevyužijete. Na scénu přichází Sára a z interkomu se ozve doktorka Liová.

VOLANÉ ČÍSLO NEEXISTUJE

Nyní máte poslední možnost změnit animaci, která se objeví na konci hry. Buď se obětujete pro dobro lidstva a sami spustíte projekt Čistota vytukáním známého třímístného kódu, nebo na své místo nasadíte jako oběť neposkvrněnou pannu, kteroužto roli zastoupí pochopitelně Sára. Máte ještě možnost před vstupem k ovládání přidat do projektu F.E.V., nebo prostě nic nedělat a počkat do konce odpočítávání. Každopádně už zbývá jen si pogratulovat a zhlédnout některou ze závěrečných sekvencí.

ODHALENÍ: Na závěrečnou sekvenci má vliv hned několik věcí – vaše karma, v závislosti na ní pak dokončení vedlejších úkolů Head of State, Agathy's song, The Power of Atom a případně zapálení Harolda v rámci úkolu Oáza. Dále pochopitelně záleží na tom, jak jste se vypořádali se spuštěním projektu a zda jste využili F.E.V. (jedno slovo se změní dokonce podle toho, zda jste zničili základnu Enklávy). Pak už zbývá jen určit vaše pohlaví a poslední položkou je vzhled vašeho obličeje, který se ukáže na závěrečné fotce.



VEDLEJŠÍ ÚKOLY

Nenechte si ujít žádné dobrodružství

Jako ve správném RPG i ve Falloutu 3 najdete kupu vedlejších questů, které sice nemusíte splnit k úspěšnému pokoření hlavní dějové linky, ale odměny za jejich pokoření jsou vždy sladké. A přísun cenných zkušeností vám rozhodně usnadní vaše přežití v pustinách. Na následujících stránkách najdete rozebrány všechny vedlejší úkoly, lokace, kde je najdete, odměny a spoustu dalších užitečných informací. Je prakticky jedno, v jakém pořadí je budete plnit, jedinou podmínkou je znát a mít přístup na místo, kde se zadávají. Ale pozor, poslední možnost splnit vedlejší úkoly máte před závěrečným hlavním questem, tak na to myslete.

BIG TROUBLE IN BIG TOWN

Zadává: **kdokoliv ve městě** Lokace: **Big Town**
Odměna: **300 XP a léčiva, až 500 víček**

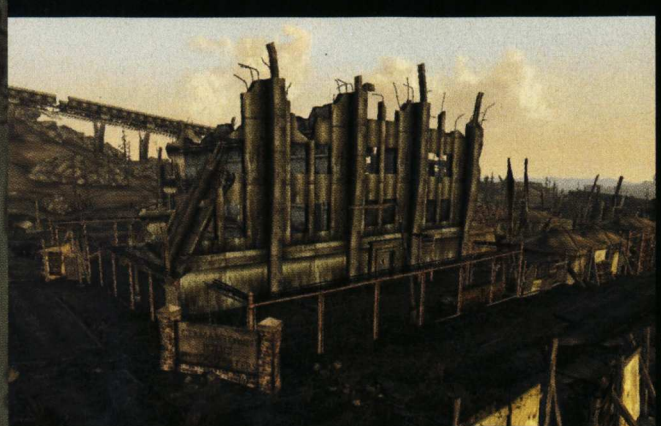
Big Town můžete najít sami, případně se do něj lze dostat z hlavní dějové linky. Při návštěvě Little Lamplight vás Sticky, podivná figurka s party kloboukem, požádá o doprovod do Big Townu, čímž vám usnadní jeho lokalizaci. Big Town se potýká s hordou zabijáckých supermutantů, kteří unášejí z osady místní obyvatelstvo. A kdo jiný než hlavní hrdina by tomu měl zabránit. Je hned několik postav, které vám prozradí, odkud nájezdy pocházejí, takže mluvte s lidmi, než se dozvíte onu lokalitu – Germantown Polcie Headquarters, vydejte se tam.

MASAKR NA POLICEJNÍ STANICI

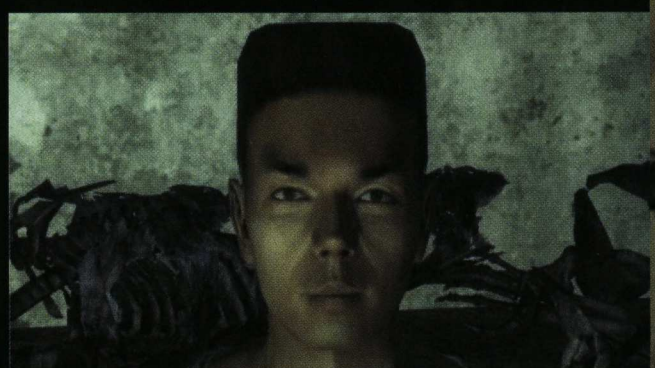
Jižně od policejní stanice narazíte na zbořený kostelík se hřbitovem. Vyčistěte ho, hodí se to na později. Uvnitř najdete navíc zajatce, jehož propuštěním získáte pár bodíků dobré karmy. Je jedno, zda se do policejní stanice proplížíte přímo zadem či vsadíte na frontální útok přes supermutanty okupovanou hlavní bránu, důležité je dostat se dovnitř. Jediný otevřený vchod je v zadní části budovy.

Tip: Ještě jeden vchod přímo do cel najdete v přízemí. Ovšem na jeho otevření potřebujete opravdu hodně bodů v dovednosti Lock Pick.

Prostřílejte se do spodního patra, kde najdete cely. Cesta dovnitř vede přes vypáčení zámku, odemčení klíčem, který najdete u některého z mutantů, nebo použijte počítač, heslo se nachází v horním patře. V celách sedí doktorka Redová, která vám poděkuje za záchranu a poprosí o pomoc pro přítele Shortyho.



Nezávisle na tom, zda Shortyho zachráníte, či ne, vás čeká cesta zpátky do Big Townu, během níž musíte ochraňovat bývalé věyně. V tento okamžik oceníte vyčištěný kostel a hřbitov. Než ale policejní stanici opustíte natrvalo, poohlédněte se po dvou zbrojnicích. Obě chrání zámek vyžadující úroveň 50 ve schopnosti Lock Pick, ale uvnitř najdete opravdu lahůdky jako vrhač atomovek Fat Man. Teď už ale opravdu na cestu do Big Townu. K té snad není žádných rad třeba mimo: chraňte své spolucestující před supermutanty.



V Big Townu po velké děkovačce quest nekončí, protože se od doktorky dozvíte, že mutanti plánují další nájezd na osadu. Pokud úkol přijmete, v závislosti na obtížnosti se na vás vrhne několik supermutantů. Na vše nejste sami, ale do boje se zapojí i další obyvatelé Big Townu. Jejich bojový potenciál můžete zvýšit ještě několika způsoby.

- S dostatečně vysokou schopností Science lze aktivovat rozbité bojové roboty z vrakoviště.
- S dostatečně vysokou schopností Small Guns lze vesničany naučit střílet.
- Pokud máte dost bodů Sneak, naučíte obyvatele ukrýt se před útokem.
- Dovednost Melee Weapons pošle obyvatele hromadně na protivníky.
- A v poslední řadě, dovednost Explosives vám umožní vybudovat minové pole.

Tip: Svým pomocníkům můžete dávat zbraně, brnění a Stimpacky. Stickymu dejte některou z kategorie těžkých zbraní.

Po bitvě kompletní quest končí, a pokud bitvu přežil Timebomb, daruje vám svoji šťastnou kouli přidávající +1 do štěstí.

THE SUPERHUMAN GAMBIT

Zadává: Uncle Roe Lokace: Canterbury Commons
Odměna: 300 XP, 200 až 600 víček, zbraně a obleky

Quest začíná v tržním městě kdysi kypícím životem, Canterbury Commons, kde spolu bojují dva samozvaní superhrdinové Mechanist a AntAgonizer. Obyvatelstvo se na podobnou šaškárnu kouká jen s krajní nevolí a chce od vás, abyste spor ukončili. Po přijetí questu postupně promluvte se všemi obyvateli a vyhledejte Dereka Paciona, který vám prozradí, kde oba superhrdinové mají svá sídla.

- AntAgonizer žije v jeskyni severně od městečka.
- Mechanist přebývá ve staré továrně na roboty na jih od osady.

Záleží už jen na vás, koho se rozhodnete navštívit jako prvního.

Tip: Pokud máte perk Child at Heart, můžete se od Dereka dozvědět i slabiny obou. Mechanist neubližuje nevinným a většina mravenců AntAgonizer je slabých.

ÚKRYT ANTAGONIZER

Jeskyně AntAgonizer se nachází na sever od Canterbury Commons. Uvnitř si dávejte pozor na nastražené výbušniny. Až narazíte na prázdnou místnost vpravo pod schody, všimněte si tlačítka na stěně, které odhalí schodiště dál. Pokud máte Lock Pick aspoň na 50, můžete zkusit i alternativní cestu zadním vchodem. Tím se vyhnete konfrontaci s většinou mravenců. Další možností je použít klíč, který jste mohli „superhrdince" vybrat z kapsy během její potyčky v městečku.

Co uděláte s AntAgonizer, je na vaší volbě. Můžete ji zabít, pak budete ještě čelit menší armádě mravenců. Lze se s ní ovšem dohodnout, že zabijete Mechanista. Pokud ji předáte jeho kostým, získáte zbraň Ant's Sting, která dává jedové zranění. Navíc budete i „odměněni" špatnou karmou. Další cesta vede přes perk Lady Killer či schopnost Speech. Musíte ovšem znát i pravé jméno AntAgonizer, které zná prodavač v bistru. Pokud jej znáte, můžete ji přesvědčit, aby pověsila svůj kostým na hřebík (respektive dala ho vám) a vykašlala se na celý ten superhrdinský nesmysl. Kostým budete potřebovat k přesvědčení Mechanista.

Tip: Pokud nemáte dostatečně vysokou dovednost Speech ani Lady Killer perk, existuje další cesta. Najděte Hubris Comics Store a v něm dopis od AntAgonizer šéfredaktorovi, který vám pomůže ji přesvědčit.

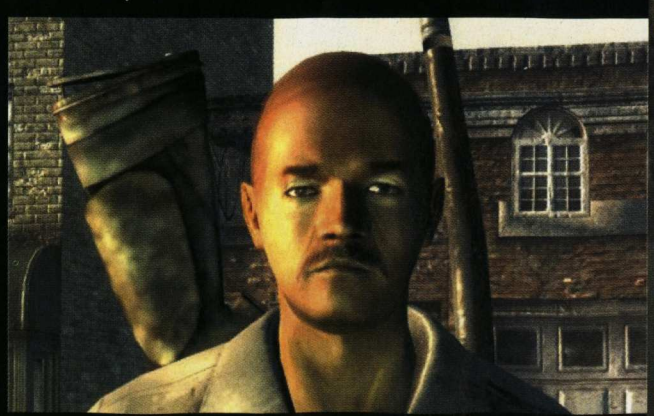
ÚKRYT MECHANISTA

Robot Repair Center je místo, kde má svoji základnu Mechanist. Najdete jej na jih od městečka. Cest dovnitř je několik. Pro tu nejbezpečnější, výtahem, potřebujete Lock Pick na 75 či výš. V opačném případě se budete muset prostřílet přes robotickou ochranku. Ve vrchním patře najdete terminál, který deaktivuje bezpečnostní věže, což zjednoduší cestu vpřed. Druhý podobný najdete blízko vchodu do Forge, což je i místo, kde se ukrývá Mechanist. K objevení cest dál musíte spustit kávovar.

Opět je jen na vás, jak situaci vyřešíte dál. Můžete pochopitelně Mechanista zabít, ale připravte se na tuhou bitku. Elegantnější (a čistší) možností je přesvědčit jej, aby ukončil svoji kariéru a nechal městečko na pokoji. Perky Black Widow a Child at Heart vám zpřístupní další dialogové nabídky, které přesvědčování ulehčí. Pokud mu naopak předáte oblek AntAgonizer a přesvědčíte jej, že dělá správně, získáte mocnou laserovou brokovnici Protectron's Gaze. A negativní karmu. Co si vyberete, je na vás.

DOKONČENÍ ÚKOLU

Jakmile porazíte aspoň jednoho superhrdinu, získáte po návratu od Roea 200 víček (400 díky Speech). Druhý superhrdina ovšem v takovém případě zmizí. Lepší je se vypořádat s oběma a pak utržit víček 400 (600 se Speech).



THE WASTELAND SURVIVAL GUIDE

Zadává: Moira Brownová Lokace: Megaton
Odměna: kopie příručky a spousta dalšího

Moira Brownová vlastní obchod s vybavením v Megatonu a připravuje komplexní Příručku pro přežití v pustinách. Vy se můžete stát jejím pomocníkem, i když to často bude dost bolet. Celý quest je rozdělený do tří kapitol, přičemž každá má ještě několik podúkolů. Je v podstatě jedno, v jakém pořadí je budete plnit v rámci dané kapitoly.

Kapitola první

NECHTE SE OZÁŘIT

- Hlavní úkol: nechat se ozářit dávkou 200 radů
- Vedlejší úkol: nechat se ozářit dávkou 600 radů

Moira chce zblízka prozkoumat následky ozáření a vy jste ten osel, na kom to chce zkoumat. Nejjednodušší cestou, jak se nechat ozářit, je pít vodu z kráteru s atomovkou a zároveň tam dostatečně dlouho stát. Vzhledem k tomu, že vás Moira následně vyléčí, klidně si zajděte na kafe a nechte svoje herní alter ego nachytat 600 radů. S dostatečnou dávkou zajděte za Moirou, která vás vyléčí a dá vám pár užitečných Rad-X a Rad Away. Zároveň je začne i prodávat. Dávka 600 radů nezůstane bez odezvy, když získáte speciální perk Rad Regeneration.

Po splnění tohoto úkolu (i vedlejšího) můžete výsledek celého questu ovlivňovat konverzací, pokud máte vlastnosti odolnost, vnímání či Charisma aspoň na 7.

Tip: V tomto bodě můžete přesvědčit Moiru, že celá příručka je nesmysl a tím ukončit celý quest. Za odměnu dostanete speciální perk a slevu. Ovšem nechcete se přeci ochudit o tu zábavu, že?

NAJDĚTE JÍDLO V SUPER DUPER MART

- Hlavní úkol: najít jídlo
- Vedlejší úkol: najít léky

Obchoďák najdete snadno, horší to bude už s vypořádáním se s obyvateli, kteří nejsou zrovna vstřícní. Kdo kdy taky viděl vstřícného nájezdníka, že? Jídlo najdete v ledničce v přední části budovy. Léky v lékárničce zamčené v místnosti v zadní části. Klíč je hned poblíž o místnost vedle. Obchodní dům není příliš rozlehlý, spíš než bloudění ztěžují situaci boje.

Od Moiry za splnění obou úkolů získáte Food Sanitizer, za hlavní úkol jen Iguana bits. Opět lze díky dostatečně vysokým vlastnostem ovlivnit výsledek, jako to platí ostatně pro všechny další části.

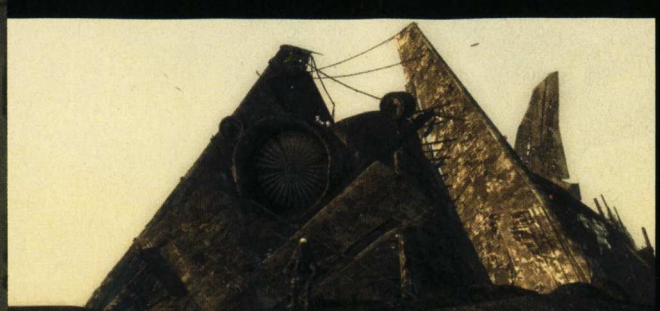
PROJÍT MINOVÝM POLEM

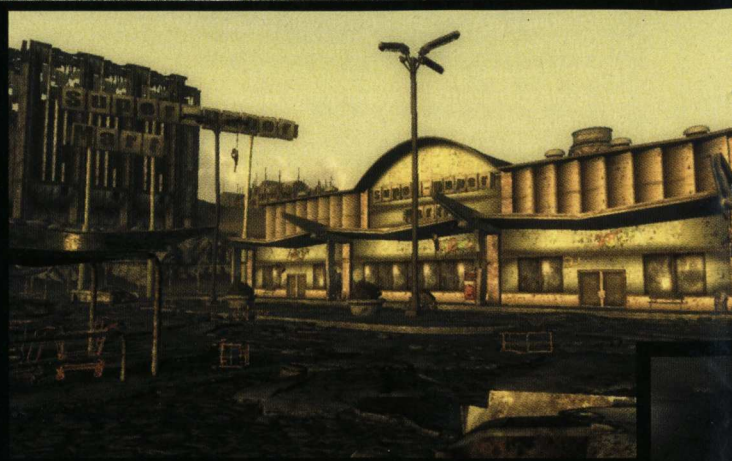
- Hlavní úkol: dojít na dětské hřiště v Minefield
- Vedlejší úkol: získat a donést Moiře minu

Minefield je docela kus od Megatonu na sever, takže se připravte na delší pochod. Na místě si dávejte pozor, kam šlapete, miny jsou rozmístněné na silnici a není problém je přehlédnout. Že jste to udělali, naznačí krátké pípání a následný ještě kratší výbuch. Minu deaktivujete stisknutím akčního tlačítka v její těsné blízkosti. Hodí se pozvolný přístup. Pozor, v městečku řádí šílený odstřelovač, takže mějte oči otevřené. Pokud se s ním vypořádáte, dojít k hřišti není už tak těžké.

Tip: Nemusíte vůbec Minefield navštěvovat, stačí sehnat minu jinde a Moiře zalhat. Ovšem nezískáte tak odměnu za vedlejší úkol.

Za minu od Moiry dostanete pár granátů a schéma na vytvoření víčkové miny.





Kapitola druhá

VYZKOUŠEJTE REPELENT

- Hlavní úkol: vyzkoušet repelent na 3 Mole Rat
- Vedlejší úkol: vyzkoušet repelent na dalších 7

Tento úkol je opět jednoduchý, ale poněkud rozvleklý. Mole Rat se nacházejí všude po světě, Moira vám ukáže i umístění lokace Tepid Sewers, kde na ně narazíte určitě. Pokud bludiště prolezete celé, můžete najít pár zajímavých věcí. Repelent najdete v inventáři mezi zbraněmi, je na klacku. A příšery s ním ani tak neodpudíte, jako zabijete. Za splnění úkolů získáte Radiation Suit.

UMÍSTNĚTE SENZOR DO HNÍZDA MIRELURKŮ

- Hlavní úkol: umístěte senzor do hnízda Mirelurků
- Vedlejší úkol: nezabijte při tom žádného

Hnízdo najdete v Anchorage Memorial (viz mapu). Ke vchodu použijte servisní vstup jihovýchodně, blízko vody. Zámek vyžaduje úroveň Lock Pick na 25. Stačí proběhnout k vajíčkům, položit senzor, utéct a máte splněno. Druhý vchod je podvodním tunelem, k hnízdu se dostanete plaváním. Stejně tak můžete pozabíjet všechny Mirelurky před přijetím tohoto úkolu. A pokud máte po kapsách nějakého Stealth Boye, tady se určitě hodí.

Tip: Zabíjení Mirelurků můžete nechat na pomocníkovi, stačí si najít nějakého dostatečně silného. Jím zabité příšery se na vaše konto nepočítají.

Za splnění obou úkolů získáte 4 Stealth Boye a Shady Hat.

UBLIŽTE SAMI SOBĚ

- Hlavní úkol: vraťte se k Moiře s méně než 50 % zdraví
- Vedlejší úkol: vraťte se k Moiře se zmrzačenou částí těla

Triviální quest, ve kterém chce Moira na vás zkoumat následky zranění. Existuje hned několik cest, jak splnit oba úkoly, přičemž ta nejjednodušší zřejmě je hodit si granát pod nohy či stoupnout na minu. Jen pozor na případné civilisty. Stejně tak dobře můžete zkusit spadnout z velké výšky, struktura Megatonu přímo nabízí několik podobných míst. Pokud máte dostatečně vysoké Medicine, můžete Moiře zranění názorně přiblížit. Za odměnu získáte oblek proti radiaci.

Kapitola třetí

PROKOUMEJTE HISTORII RIVET CITY

- Hlavní úkol: zjistěte něco o historii Rivet City
- Vedlejší úkol: zjistěte toho víc

Těžší úkol než by se mohlo na první pohled zdát, protože většina obyvatelstva toho o historii Rivet City moc neví. Až Bannon prozradí, že pomáhal

město založit. Pro splnění hlavního úkolu to stačí, pro bonusový to musíte potvrdit. Musíte si promluvit s Belle Bonny v baru Muddy Rudder. Nepomůže vám, ale nasměruje vás k panu Pinkertonovi. Hovor s Belle musíte splnit, jinak u Pinkertona nepochodíte.

Tip: K Pinkeronovi vás pomůže nasměrovat i vedoucí hotelu Vera, jenž poradí vyhledat Seagravea.

Do sídla Pinkertona se dostanete, pokud obejdete loď z druhé strany. Pokud nemáte Lock Pick na 100, musíte u zamčených dveří vlevo skočit do vody a plavat podél lodi, než najdete podvodní cestu dál. Uvnitř vás čeká pár Mirelurků a spousta pastí, takže pozor. Pinkertonova laboratoř je v horním patře. Po promluvení s ním máte splněnou i vedlejší část úkolu a můžete si u Moiry vyzvednout 5 Mentatů a 10% slevu v Rivet City.

TOVÁRNA ROBCO

- Hlavní úkol: nainstalujte widget v počítači v továrně RobCo
- Vedlejší úkol: hackněte počítač RobCo

Výrobní továrnu RobCo není problém najít, protože vás k ní jako obvykle Moira nasměruje. Uvnitř probluďte až do vrchního patra, kde najdete hlavní počítač firmy, kam musíte nainstalovat aplikaci. Ten samý můžete hacknout a vypnutím třetího protokolu deaktivovat jinak nepřátelské roboty. K tomu potřebujete dovednost Science aspoň s 50 investovanými body.

Alternativní cestou, jak splnit quest, je pomocí perku Robotics Expert (lze získat na 12. úrovni, pokud máte ve Science 50 bodů). Díky němu můžete hned na začátku odpovědět Moiře na její dotaz a zcela se tak vyhnout úkolu. Odměnou budiž 4 Pulsní granáty a Big Book of Science.

VEŘEJNÁ KNIHOVNA ARLINGTON

- Hlavní úkol: nahlédněte do katalogu v knihovně
- Vedlejší úkol: získejte kompletní archiv knihovny

Hlavní úkol je jednoduché splnit, stačí si v knihovně promluvit s písařkou Bratrstva oceli, která vás pustí dál. Pro zkompletování vedlejšího úkolu musíte projít zbytek knihovny a poprat se s nájezdníky a dalším obtížným hmyzem. Po cestě můžete splnit i quest od písařky, která po vás chce donést knihy rozmístněné různě po knihovně a v pustinách. Pokud Moiře povíte, že knihovna je tam, co bývala, získáte knihu Lying, Congressional Style a 250 víček. Jinak se musíte spokojit jen s novodobou hotovostí.

DOKONČENÍ QUESTU

Závěrečnou odměnou za tento dlouhý quest se stává Mini Nuke, kopie příručky a speciální perk, který závisí na tom, kolik jste splnili vedlejších úkolů, podrobnosti najdete v kapitole Tipy a triky.

THOSE!

Zadává: Bryan Wilks Lokace: Grayditch Odměna: 390 XP, plášť a speciální perk

Malý chlapec Bryan Wilks, na kterého narazíte poblíž Super Duper Mart, po vás chce, abyste našli jeho otce, který je uvězněn v Grayditch ohnivými mravenci. Zamiřte tedy tam. Bohužel otce najdete záhy mrtvého v jeho domě. Tím ale quest nekončí. Ve stavení poblíž najdete vybavení doktora Leska a terminál s poznámkami o stanici metra Marigold, odkud mravenci pocházejí. Nemusím snad dodávat, že tam máte dorazit.

V údržbářské místnosti najdete doktora Leska, který prozradí něco o mravencích. Můžete mu buď pomoci vrátit mravence do původního stavu, nebo si to vyřídit s královnou sami. Pokud budete následovat jeho instrukce, můžete získat některý z perků Ant Might či Ant Sight. Přes úspěšný test řečnictví lze zabít královnu a stejně získat odměnu. Stejně tak ji prostě můžete zabít až po vybrání odměny. Královnu zabijete snadno kroužením kolem ní se zbraní nablízko, hodí se i pomoc robota, kterého královna útokem naštve.

Tip: Doktor Lesko poradí střílet mravence do tykadel, to je zmate či dokonce rozzuří tak, že se napadnou navzájem.

Poblíž královny najdete i počítačový terminál, heslo k němu ukrývá mrtvola doktora (vyrobte ji a získáte špatnou karmu) či úspěšné hacknutí. Pomocí terminálu můžete sami zničit verzi F.E.V. viru a pokud díky Speech či Science doktora přesvědčíte, že to bylo to správné, získáte kromě běžné odměny i karmu.

Posledním úkolem tohoto questu je najít nový domov pro chudáka sirotka Bryana. Ten se během prvních dvou fází úkolu ukrývá v Pulowski Preservation Shelter blízko bistra. Bryan může zůstat u své tety Very v hotelu v Rivet City či v Little Lamplight (promluvte se starostou). Stejně tak můžete Bryana prodat do otroctví Eulogy Jonesovi v Paradise Falls. Co vyberete, je na vás.

THE NUKA-COLA CHALLENGE

Zadává: Sierra Petrovita Lokace: Girdershade
Odměna: Ledová Nuka-Cola a později schéma na Nuka granát

Girdershade najdete západně od Jocko's Pop & Gas Stop a jihozápadně od Smith Casey's Garage. Na místě vás vyzve Sierra Petrovita, abyste se zúčastnili Nuka-Cola Tour, která zahrnuje prohlídku její sbírky. Po přednášce na téma Nuka-Cola získáte její ledovou verzi a nabídku na sbírání Nuka-Coly Quantum. Za každou lahev zaplatí 40 víček. Po donesení 30 lahví vás odmění schématem na Nuka granát.

Jakmile opustíte dům Sierry, zkontaktuje vás Ronald Laren a chce po vás, abyste nosili lahve jemu. Nabízí stejnou částku jak Sierra, ovšem díky úspěšnému testu Speech lze cenu vyšroubovat na dvojnásobek. Další cestou je použít perk Black Widow.

Tip: Nejvíce vyděláte, pokud prodáte 29 lahví Ronaldovi za dvojnásobnou cenou a 30 lahví Sieře. Ovšem najít 59 lahví je opravdu náročné.

Co zvolíte, je na vás, každopádně co celém světě najdete 272 lahví, 94 je rozmístěno na specifických místech, zbytek může vypadnout z automatů na Nuka-Colu. Pravděpodobnost je 10 %, ovšem pouze při prvním použití automatu. Takže před zmáčknutím tlačítka zmáčknete jiné – na uložení pozice. Informace v Nuka-Cola Plant prozradí tři lokace Quantum koly: Paradise Falls (asi 5 kusů), Super Duper Mart (asi 5 kusů) a Old Olney (1 kus). Zbytek si už musíte najít sami.

HEAD OF STATE

Zadává: Hannibal Hamlin Lokace: Temple of the Union, Lincoln Memorial, Museum of American History Odměna: Schéma na Dart Gun

Quest Head of State můžete získat dvěma cestami.

Cesta přes unii

V Temple of Union můžete úkol dostat po promluvení s Hannibalem Hamlinem, který chce přemístit útočiště otroků k Lincoln Memorial. Po vás chce zjistit, zda tam ještě řádí supermutanti. Pošle vás promluvit si s Calebem Smithem, jenž by rád měl fotku památníku v původní podobě, aby jej mohl zrestaurovat. Žádaný plakát najdete v Museum of American History, nad schody v oblasti kanceláří, přímo naproti schodům do nejvyššího patra.

Cesta přes otrokáře

V oblasti Lincoln Memorial Maintenance si promluvte s Leroyem Walkerem. Dostanete se k němu přes Silase, který jediný po vás nestřílí. Leroy po vás chce artefakty spojené s Lincolnem, které můžete najít v historickém muzeu. Leroyovi můžete prozradit i lokaci otroků z Unie.

POMOC OTROKŮM

Prozkoumejte oblast památníku, na žádné supermutanty nenarazíte, takže tuhle radostnou novinu můžete sdělit Hannibalovi. Počkejte hodinu, než se skupina vydá na cestu, a následně vyrazte ke stanici metra Mall Nortwest, kam by měl Hannibal dorazit. Můžete jej varovat i před útokem otrokářů a následně se s nimi pustit do bitvy.

Bojovat s otrokáři můžete i u památníku, ovšem zde hrozí, že se Hannibal s nimi pustí do křížku a zahyne, čímž se quest stane nesplnitelným. Dejte tedy přednost potyčce u metra.

PRODEJ ARTEFAKTŮ

V muzeu historie najdete osm artefaktů spojených Lincolnem, je jen na vás, komu je prodáte. Testem Speech můžete první nabídku navýšit.

Lincoln's Repeater: Hannibal: 150 nebo 300 víček, Leroy: 100 nebo 200 víček.
Lincoln's Hat: Hannibal: 25 nebo 50 víček, Leroy: 25 nebo 50 víček.
Lincoln's Voice: Hannibal: 50 nebo 100 víček, Leroy: 50 nebo 100 víček.
Action Abe Action Figure: Hannibal: 10 nebo 20 víček, Leroy: 10 nebo 20 víček.
Civil War Draft Poster: Hannibal: 75 nebo 150 víček, Leroy: 50 nebo 100 víček.
Lincoln's Diary: Hannibal: 100 nebo 200 víček, Leroy: 75 nebo 200 víček.
Antique Lincoln Coin Collection: Hannibal: 15 nebo 30 víček, Leroy: 15 nebo 30 víček.
John Wilkes Booth Wanted Poster: Hannibal: 50 nebo 100 víček, Leroy: 75 nebo 150 víček.

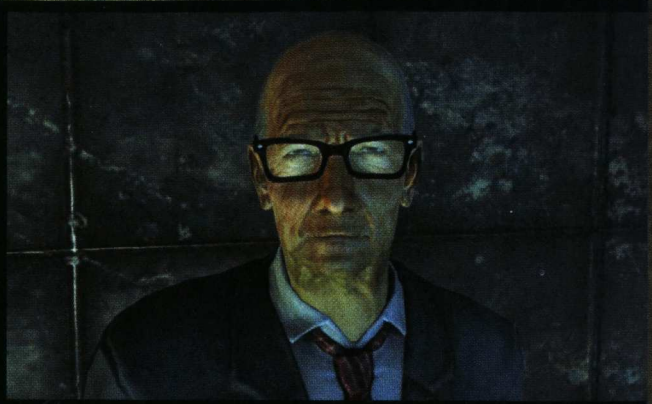
Tip: Pokud prodáte aspoň jeden artefakt Leroyovi, získáte přístup k památníku, aniž by na vás další lovci stříleli.

THE REPLICATED MAN

Zadává: Doktor Zimmerman či holodisky Lokace: Rivet City
Odměna: 300 XP, Plasma Rifle, speciální perk či 50 víček

Doktor Zimmer v Rivet City vás zaúkoluje nalezením androida, který se stal nezávislým a je na útěku. Úkol lze získat i přečtením holodisku, který najdete hned na několika místech. Během plnění úkolu vás může kontaktovat Victoria Watts z organizace The Railroad, která pomáhá androidům získávat nezávislost. Požádá vás, abyste doktoru Zimmerovi řekli, že je android mrtvý.

Hledání začněte u doktora Prestona v Rivet City. Získáte od něj nahrávku. Musíte nalézt 2 až 3 pro další pokročení v úkolu (hledejte na klinikách). Alternativou je promluvit si s Moirou v Megatonu a zeptat se na androidy. Pokud uspějete, budete nasměrování k panu Pinkertonovi v Rivet City (jak se k němu dostanete, najdete v questu The Wasteland Survival Guide, třetí kapitola, historie Rivet City).



Pinkerton vám prozradí jméno androida (Harkness) a kód na navrácení paměti. Následně už závisí na vás, jak quest dokončíte:
1.) Můžete přesvědčit Harknesse, který dělá šéfa ochranky u vstupu do Rivet city, že je android. Získáte plasmovou pušku a +200 karmy.
2.) Ukažte Dr. Zimmerovi část androida od Victorie a přesvědčte jej, že je mrtvý.
3.) Řekněte doktorovi lidské jméno androida a kód. Získáte perk Wired Reflexes a -200 karmy.

Tip: Můžete ještě spojit první a třetí možnost, čímž dosáhnete jak na skvělou plazmovou pušku, tak i na perk zvyšující přesnost. A karma se vynuluje.

BLOOD TIES

Zadává: Lucy West, Evan King Lokace: Megaton, Arefu
Odměna: schéma na Shishkebab, speciální perk

V Moriartyho Saloonu v Megatonu či v okolí narazíte na Lucy Westovou, jež by po vás ráda poslala dopis do své rodné vesnice Arefu, kterou vám zaznačí na mapě. Vyrazte tam, hledejte na dálnici. Hned po příchodu vás čeká granátové překvapení od Evana Kinga, který následně vysvětlí, že čelí gangu zvanému jako The Family. Pošle vás zkontrolovat všechny osadníky, což proveďte (tím spustíte quest, pokud jste nemluvili s Lucy).

V rezidenci Westů narazíte jen na těla, jejichž prozkoumání dle vaší schopnosti Medicine získáte několik indicií. Po reportu Evanovi zjistíte, že chybí jejich syn, Ian. Evan odhalí tři možné lokality, kde by se mohla The Family ukrývat. Cílová stanice je Meresti Trainyard, což zjistíte buď díky Medicine na 90, nebo se tam budete muset dostat přes podzemní tunely v Nortwest Seneca Station (hledejte malou místnost se sudy plnými jaderného odpadu). The Family má úkryt v hlubinách depa, dávejte po cestě pozor na pasti.

Tip: Pokud se nebojíte trochy negativní karmy, ve Vancově místnosti najdete slušný meč Vampire Edge. Klíč má u sebe Vance.

Správné místo poznáte podle Roberta hlídkujícího před branou. Pustí vás dovnitř za 100 víček či po úspěšném testu Speech, nebo díky dopisu od Lucy či perku Cannibal. Existuje několik cest, jak se následně dostat k Ianovi, jenž medituje v zamčené místnosti.

- Můžete přesvědčit Vance, charismatického vůdce gangu, jenž vás seznámí s jejich smyslem. To lze buď Speech testem či čtením řádu The Family. Pomůže i perk Cannibal.

- Alan vás nasměruje na Justina, který se snažil skamarádit s Ianem.
- Justin prozradí heslo po úspěšném testu Speech.
- Karla lze svést perkem Black Widow či zastřelit díky vysoké síle. V obou případech následně prozradí heslo.
- Na Briannu zapůsobí perky Lady Killer či Scoundrel.

Ian nebyl unesen, ale dal se k The Family dobrovolně. Následně je na vás, zda ho přesvědčíte, aby se vrátil do Arefu, či zůstal. Pro dokončení questu následně zbývá oběhnout všechny zúčastněné strany a tlumočit Ianovo rozhodnutí Vancovi a Evanovi. S Vancem můžete dohodnout i koexistenci The Family a Arefu, stačí dostatečné Speech, Medicine či Inteligence. Nezávisle na tom získáte schéma na plamenný meč, a pokud přetlumočíte dohodu Evanovi, Vance vás následně zasvětí do cesty The Family, čímž získáte speciální perk. Vyberte si i odměnu od všech obyvatel Arefu.

OASIS

Zadává: Harold Lokace: Oasis
Odměna: zbraně, brnění, speciální perk

Harold, starý známý ghúl se stromem na hlavě, byl během svého putování byl Bobem přemožen a zakořenil. Strom se postupně rozrostl a vytvořil malý kousek zeleného ráje, na který můžete během svého putování narazit. Harold si po desetiletích na jednom místě přeje smrt, zatímco obyvatelé chtějí Bobův růst potlačit či zvýraznit. Co se stane pravdou, zůstává jen na vás. Birch vám dá látku zastavující růst, Laurel substanci opačnou. Pro jejich aplikování musíte vyrazit do jeskyní, jejichž vchod se nachází v centrální oblasti Oasis. Pokud se cítíte opravdu jako zloduch, můžete Harolda jednoduše spálit libovolnou ohnivou zbraní a quest předčasně ukončit.

Pokud se rozhodnete jít do jeskyní, promluvte si se Sapling Yew. Pokud zvládnete test Speech, získáte později odměnu. S perkem Child at Heart uspějete automaticky. Probluďte jeskyní a vyřiďte si to se všemi Mirelurky. Cesta dál vede podvodním tunelem a následně dveřmi, za kterými najdete další Mirelurky. Nemiňte malý výklenek, kde najdete pár zajímavostí a jezírko, na jehož dně vás kromě pár mrtvol čeká totéž. Hned za jezírkem uslyšíte tlukot – Haroldovo srdce. Nastal čas vybrat si, co dál.

1) Zničit srdce
2) Zastavit růst látkou od Birche
3) Podpořit růst Laurelovou substancí

Z jeskyně se dostanete cestou, kterou jste přišli, nebo pokračováním vpřed přes další Mirelurky a jezírko. Druhá varianta je kratší, a navíc po cestě narazíte na pár užitečných věcí jako třeba odstřelovací pušku. Po dalším nedobrovolném kurzu potápění se konečně dostanete ven.

ODMĚNY

Za zničení srdce

Speciální perk Barkskin zvyšující odolnost proti zranění

Za podpoření růstu

Kápě Poplar' Hood a Linden's Outcast Power Armor

Za zastavení růstu

Raketomet + rakety a oblek Marple's Garb

Od Sapling Yew můžete získat Yew's Bear Charm přidávající 10 do Speech.

THE POWER OF THE ATOM

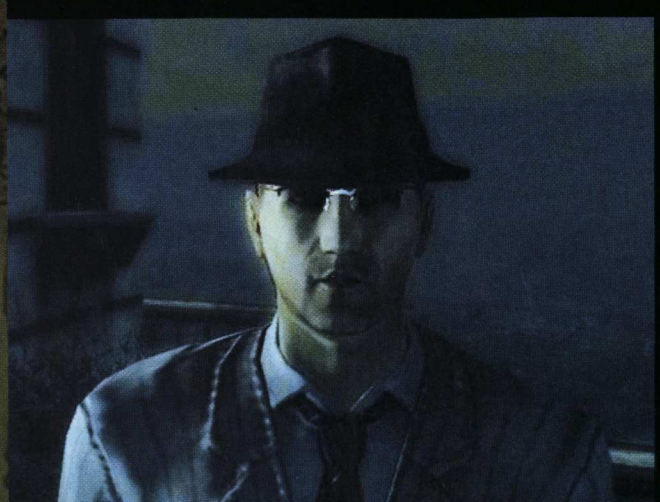
Zadává: Lucas Simms, Burke Lokace: Megaton
Odměna: až 100 víček, 300 XP, vlastní sídlo

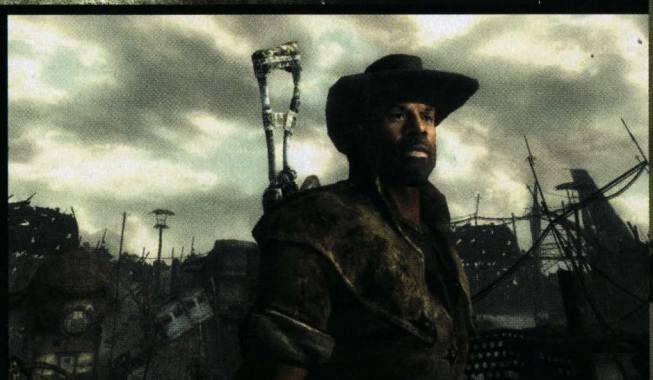
Dominantou Megatonu je bezesporu nevybuchlá atomová puma, která sehraje hlavní roli v tomto questu. Hned po vstupu za brány Megatonu vás kontaktuje šerif Lucas Simms, jenž po vás žádá deaktivaci bomby. V Moriartyho Saloonu sedí pan Burke, který chce přesný opak – vyhodit Megaton do povětří.

DEAKTIVACE BOMBY

K manipulaci s bombou potřebujete dovednost Explosives aspoň na úrovni 25. Pokud nemáte, lze ji o 10 zvýšit díky Mentats, které prodává Moira, nebo je třeba získáte od Ieo Stahla v noci ve Water Processing Plant. Další možností je jednoduše postoupit na vyšší úroveň a potřebné body do Explosives nasypat.

Deaktivací bomby získáte od šerifa klíče ke svému domu v Megatonu společně s odměnou 100 víček (resp. 500 díky Speech). Zároveň však čas od času narazíte na zabijáky, které na vás poslal Burke.





AKTIVACE BOMBY

Abyste mohli úspěšně použít roznětku od Burkeho, musíte mít Explosives na hodnotě 25, pokud nemáte, pro cestu viz předchozí variantu. Po aktivaci zajděte do Tenpenny Tower, kterou najdete na jihovýchod od Megatonu. V apartmánu u Burkeho najdete aktivátor bomby a také krásný výhled na následující divadlo. Za zničení Megatonu získáte apartmán v Tenpenny Tower a 500 až 1000 víček (dle úspěšnosti Speech). Ženské postavy mohou na Burkeho použít perk Black Widow a svést ho, ať Megaton vyhodí někdo jiný, případně navýší odměnu na 1000 víček.

HRA NA OBĚ STRANY

Pokud prásknete Burkeho úmysly Simmsovi, ten jej vyrazí zatknout. Burke na šerifa vytáhne zbraň, a pokud nezareagujete včas, Simmse zabije. Pokud stihnete aktivovat V.A.T.S., lze Burkeho beztrestně zabít. Pokud šerif zemře, bombu stále můžete deaktivovat a získat odměnu, stačí zajít za jeho synem Hardenem.

Tip: Pokud zabijete Burkeho až potom, co zavraždí šerifa, můžete sebrat pozůstatky po obou, což vám dá slušnou výbavu do začátku.

TENPENNY TOWER

Zadává: Gustavo Lokace: Tenpenny Tower
Odměna: 10 mm SMG a 500 víček či Chinese Assault Rifle a 700 víček

Ghůlové chtějí bydlet v luxusu Tenpenny Tower, ale obyvatelé je tam rozhodně nechtějí. Pozabíjíte je, umožníte jim to, nebo najdete diplomatické řešení?

ZABIJTE ROYE PHILLIPSE

Úkol zabít vůdce ghúlů Roye Phillipse vám dá šéf Gustavo v Tenpenny Tower. Odmění vás 500 víčky a Assault Rifle do začátku. Díky Speech můžete odměnu ještě zvednout. Roye najdete po projití Warrington Tunnel, který leží západně od Tenpenny Tower. Vůdce ghúlů můžete buď rovnou zabít, či mu pomoci otevřít vchod do Tenpenny Tower, aby mohli ghúlové zmasakrovat obyvatelstvo. Třetí možností je zkusit se domluvit s Allistairem Tenpennym, aby dovolil ghúlům se nastěhovat.

PRESVĚDČTE ALLISTAIRA TENPENNYHO

Allistair, kterého najdete na balkóně v nejvrchnějším patře, vám poví, že pokud přesvědčíte pana a paní Wellingtonovi, pana Linga, slečnu Montenegro a slečnu Lancasterovou, dovolí ghúlům se nastěhovat. Kolem 60 bodů v Speech vám bude stačit na 100% přesvědčení všech až na pana Linga, u nějž to je kolem 65% úspěšnosti. Pokud se vám někoho nepodaří přesvědčit, lze jej zabít, jestliže se nenecháte chytit.

Eventuálně můžete vzít milostný dopis ze stolu Susan Lancasterové a ukázat ho Millicent Wellingtonové, která následně zabije manžela i Susan. Ling a Montenegrová odejdou z domu, pokud je vykradete a následně si s nimi půjdete promluvit. Po odstranění či přemluvení všech získáte od Tenpennyho 500 víček, od Roye Ghoul Mask a 300 zkušeností.

Tip: Cesty můžete i kombinovat, abyste se dostali k jiným výsledkům. Můžete například přemluvit Tenpennyho, ale následně zabít Roye. Volba je na vás, experimentujte.

POMOZTE GHÚLŮM VNIKNOUT DO VĚŽE

Splněním této varianty získáte 600 záporné karmy. Ghúly do věže můžete pustit dveřmi v podzemí. Klíč k terminálu, jenž je otvírá, má u sebe Gustavo a Herbert Daswood. Pokud jej přesvědčíte, nemusíte zabíjet či olupovat Gustava. Terminál najdete v místnosti s generátorem, vchod je přes schodiště v zadní části Tenpenny Tower. Následného masakru se můžete zúčastnit, vezměte si masku od Roye, aby na vás další ghúlové neútočili.

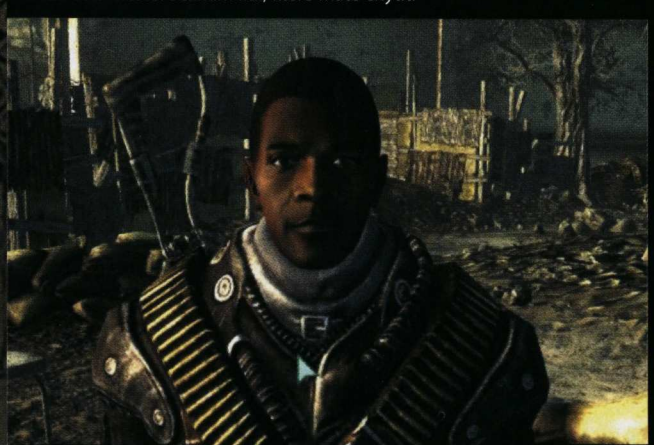
STRICTLY BUSSINES

Zadává: Grouse Lokace: Paradise Falls
Odměna: různé

Jakmile objevíte otrokářskou osadu Paradise Falls, objeví se u vchodu strážce Grouse. Ten vám nepovolí vstup, pokud nezotročíte určité lidi a následně se nepodělíte o zisk. Dovnitř vás pustí po zotročení alespoň jednoho člověka. Každou osobu musíte oblouznit pomocí Mesmetronu a následně jí nasadit Slave Collar. Pro nový obojek se vraťte ke Grousemu po přivedení každého otroka.

Tip: Do města se dostanete i díky úplatku 500 víček, případně s velmi špatnou karmou. Také můžete všechny otrokáře povraždit, za což dostanete hodně plusové karmy.

Při chytání otroků se vždy snažte nebýt viděni, jinak si poštvete proti sobě celé město. Seznam lidí, které máte chytit:



- Flak z Rivet City
- Doktorka Redová z Big Townu
- Susan Lancasterová z Tenpenny Tower
- Arkansas z Minefield

Pokud je někdo z nich mrtvý, v seznamu nefiguruje. Pokud jsou mrtví všichni, quest nesplníte.

Suzan Lancasterovou najdete ve vrchních patrech Tenpenny Tower v jejím apartmá (v noci). Čas od času pobíhá po nocích severozápadně od věže. Počkejte si tam na ni.

Redová je obvykle ve své klinice. Tedy pokud jste ji osvobodili v questu Big Trouble in Big Town. Jinak je v zajetí na policejní stanici Germatown. Tam ji můžete poměrně snadno zotročit, ale nesplníte Big Trouble quest.

Flak je ve svém pokoji na horní palubě (v noci). Počkejte si do půlnoci, kdy vychází ven, sledujte ho a chytněte, když nebude nikdo poblíž.

S dostatečnou dovedností Science můžete otrokům sundat obojky, ale stejně se nechají hned zabít otrokáři Paradise Falls, takže to nemá moc smysl. I po splnění questu budete získávat od Grouse další obojky, takže si můžete přivydělat. Ovšem pozor, každé navlečení obojku vás přijde na 100 bodů negativní karmy.

YOU GOTTA SHOOT 'EM IN THE HEAD

Zadává: Mister Crowley Lokace: Underworld
Odměna: T-51b Power Armor

Čeká vás další zabijácká práce, Mister Crowley, kterého najdete v Underworld, po vás chce najít a zabít pět osob:
1) Dave – Republic of Dave
2) Ted Strayer – Rivet City
3) Dukov – Dukov's Place
4) Allistair Tenpenny – Tenpenny Tower

Pokud si promluvíte s některými z pojmenovaných NPC v Underworld a zaplatíte jim, případně splníte test na Speech, dozvíte se, že Mister Crowley má ve skutečnosti trochu jiný cíl. Vraťte se k němu a zjistěte, že stačí zabít Tenpennyho, od ostatních chce jejich klíče a navýší odměnu na dalších 100 za každý.

JAK NA KLÍČE

Dukovův klíč můžete získat úplatkem, přemluvením, vybráním z kapes či jednoduchým zabitím Dukova. Také můžete přemluvit Cherry, ať pro vás klíč získá. Lze využít i perků Lady Killer na přesvědčení Fantasie, či Black Widow přímo na Dukova.

Klíč Teda Strayera získáte podobnými způsoby jako u Dukovova – zaplacení, přemluvení, výhružky, kapsářství či vražda. Zastrašení funguje úspěšně, jen pokud máte vysokou sílu, pokud Teda zabijete, zaútočí na vás stráže.

Daveův klíč získáte obdobně. Nezmiňujte se, že Mister Crowley jej chce zabít, jinak si ztížíte možnost jeho přemluvení. Pokud Dave nevyhrál volby, najdete jeho klíč u těla na schodech budovy vedle stok v Old Olney.

Když máte u sebe všechny klíče, otevírají se další možnosti, co teď:
- Jít do Tenpenny Tower a zabít Tenpennyho, nebo přijmout nabídku na vraždu Crowleyho
- Jít do Fort Constantine a díky klíčům získat T-51b Power Armor
- Vrátit se s klíči k Mister Crowleymu

Jak získání zbroje pro sebe, tak vrácení klíčů úspěšně dokončí quest. Zbroj najdete ve Fort Constantine, která leží na severním okraji mapy, východně od Raven Rock.

STEALING INDEPENDENCE

Zadává: Abraham Washington Lokace: Rivet City
Odměna: 400 víček, 330 XP a schéma na Railway Rifle

Abraham Washington z Rivet City po vás chce donést dokument o vyhlášení nezávislosti z National Archives. Cesta tam vede přes tunely v Anacostia Metro Station, mířte do The Mall. V archívech narazíte na Sydney, kterou tam též poslal Washington. Pokud nechcete ztratit karmu, nesmíte deaktivovat miny, než si s ní promluvíte. Pokud jí pomůžete proti následujícím vlnám supermutantů, přidá se k vám v honu za deklarací. Můžete ji ale odmítnout.

Tip: Se Sydney nemusíte jít hned za deklarací, ale můžete si odskočit splnit další úkoly, jako třeba Reilly's Rangers.

Díky Sydney máte zkrácenou cestu, stačí aktivovat počítač poblíž a odhalit tajný výtah. Pokračujte dál severně, pozor na roboty, věže a úniky plynu. Dřív nebo později narazíte na robota naprogramovaného jako Button Gwinnett. Toho můžete:
- Zničit, pozor na věže
- Díky perku Robotics Expert přeprogramovat, získat kód a vypnout
- Pomocí Speech přelstít, říct, že jste Thomas Jefferson, deklaraci najdete v trezoru v místnosti za ním
- Poslechnout a splnit jeho úkol se získáním inkoustu v Arlington Library

Zvolte podle svého a seberte dokument z trezoru. Dál můžete pokračovat vpřed, či se vrátit stejnou cestou. V archivech lze ještě najít dva dokumenty, jež se dají prodat Abrahamovi – Magna Carta a The Bill of Rights, jsou hned naproti sobě.

TROUBLE ON THE HOMEFRONT

Zadává: signál nouze vysílaný z Vaultu Lokace: Vault 101 Odměna: oblek Modified Utility Jumpsuit

Jakmile splníte druhý quest u Jefferson Memorial, zachytíte signál z Vaultu 101. Pokud zamíříte do Megatonu či poblíž Vault 101, ze signálu se vyklube žádost Amaty o pomoc s jejím otcem, Overseerem (v případě, že jste jej zabili při útěku, stane se novým správcem Allen Mack). Od vašeho odchodu se osazenstvo rozdělilo na dva tábory, jeden vedený Amatou se chce zapojit do života v pustinách, druhý pod vedením Overseera chce pokračovat v původním plánu. Máte několik možností, jak vše vyřešit:

1) Zabít Overseera
2) Zabít všechny rebely
3) Nechat vše být (trvalé rozhodnutí)
4) Pomocí Speech přemluvit Overseera, ať otevře Vault
5) Pomocí Speech přemluvit Amatu, ať zůstane ve Vaultu
6) Objevit v počítači ve vězení plány o útoku na rebely. Počítač můžete hacknout, nebo najdete klíč ve skříňkách v místnosti, případně jej má nepřátelský důstojník Willkins. Pokud povíte o plánech správci Vaultu, má to stejný efekt jako přemluvení. Nefunguje, pokud je Overseer Allen Mack
7) Hackněte počítač v přízemí (je potřeba 75 Science) nebo ukradněte kartu od údržbáře Stanleyho. Zničte water chip a následně řekněte Amatě, že to byl plán správce.
8) Dostaňte se do počítače v pracovně Overseera, kde najdete zmínku o odmítnutí přístupu Enklávy do Vaultu. Povězte to Amatě a přesvědčte ji, že je bezpečnější zůstat ve Vaultu

AGATHA'S SONG

Zadává: Agatha Lokace: Agatha's House
Odměna: Blackhawk, nová radiostanice

Agatha má domek západně od Scrapyard. Je trochu těžší ho najít, protože se ukrývá mezi skalami a jedinou cestou k němu je visutý most. Často před ním ale stojí karavany, takže je můžete využít jako orientační bod. Agatha vás pošle najít funkční housle do Vaultu 92, nezná ovšem jeho přesnou lokalitu, takže vás nasměruje na Vault-Tec Headquarters, kde jeho lokaci můžete najít. Ovšem to je čistě volitelný úkol, na Vault 92 narazíte při plnění questu Picking up the Trail, či se můžete podívat do naší mapy.

Pokud se rozhodnete základnu Vault-Tecu navštívit, dostanete se tam buď přes Vernon Square Station (z Metro Central) a pak na sever, severovýchod, nebo můžete do Vernon Square North vyrazit tunely z Chevy Chase North. Svůj cíl najdete hned vlevo po vystoupení z podzemí. U druhé varianty narazíte na podstatně méně supermutantů.

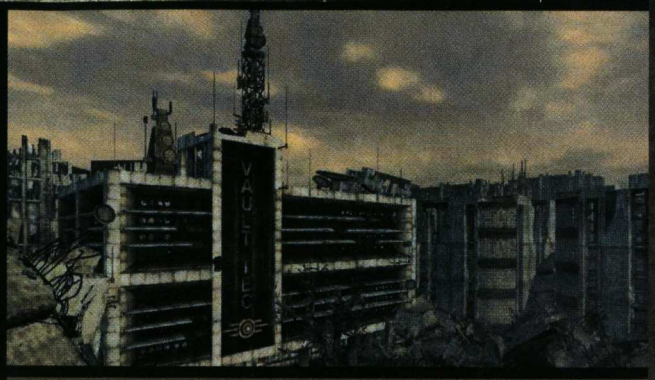
Ve Vault-Tec Headquarters se musíte dostat až k hlavnímu počítači v Administration sekci. Cestu k němu brání tři terminály rozmístěné různě po budově. Počítač vám následně prozradí lokalitu hned pěti Vaultů.

VAULT 92

Hledané housle najdete laboratoři testování zvuků. V závislosti na vašich schopnostech v Lock Pick se k cíli můžete dostat kratší cestou přes první dveře vlevo, jinak musíte jít přes ubytovací část.

V laboratoři hledejte schodiště dolů, samotné housle se skrývají uzamčené v hudebním studiu. Po cestě si to budete muset vyřídit s několika Mirelurk Kingy, takže pozor.

Po návratu k Agathě získáte novou frekvenci rádia, a pokud ženě donesete všechny notové partitury, získáte Blackhawk – modifikovaný Magnum s optikou.



Tip: Housle můžete prodat i Ahzrukhalovi v Undercity či Abrahamu Wanshingtonovi v Rivet City.

LOKACE VŠECH PARTITUR

- Vault 92 – v ubytovací sekci, v pánské koupelně, zavřené kabince, hned za záchodem
- Springvale School – vstupte hlavním vchodem, zabočte vpravo do třídy s několika stoly a postelemi, partitura je za katedrou
- The Statesman Hotel – na střeše, blízko hudebních stojanů a židlí
- Arlington Library – v dětské sekci, v místnosti za automatem na Nuka-Colu, hledejte na zemi vedle hudebního stojanu
- The National Archives – v první místnosti v přízemí, nesmíte jet ovšem výtahem se Sydney, v místnosti je spousta rozbitých kovových polic, papír najdete ve spodní polici na západní stěně
- Roosevelt Academy – v Arts and Athletics hale, na podiu blízko stojanů

REILLY'S RANGERS

Zadává: Reilly Lokace: Underworld (Chop Shop)
Odměna: 300 XP, brnění rangerů, nebo minigun Eugene

Úkol můžete začít buď tak, že chytíte signál nouzové frekvence zbylých rangerů poblíž Kapitolu, nebo najdete zraněnou Reilly ležet na klinice ghúlího města. Pokud máte dostatečnou dovednost v Medicine, můžete ji sami probudit, jinak budete muset k podobnému kroku přemluvit tamního doktora pomocí řečnictví. V rozhovoru s vůdkyní skupiny pak můžete využít perku Gun Nut a dovednosti Explosives, ale v podstatě tím nic neovlivníte. Dostanete nový cíl – zachránit její jednotku z obklíčení supermutanty.

VEDLEJŠÍ ÚKOL: Návštěva kempu rangerů – Reilly vám dodá informace o jejich základně, kde můžete najít slušné množství různých zásob a pobrat co chcete, dokud ostatní trpí na střeše nemocnice.

Nejjednodušší cesta, jak se dostat do supermutanty obsazeného hotelu, je přes stanici metra Vernon Square. Odtam se vydejte na jih a objevíte se přímo na náměstí před hotelem. Uvnitř nezapomeňte projít všechny terminály, a otevřít tak spoustu sejfů se zásobami, jen ve spodním patře narazíte na více než dvacet stimpacků, což se vám bude rozhodně hodit. Pokračujte nahoru, dávejte si pozor na pasti a po zničené anténě se přesuňte do nemocnice.

Tip: Pokud jste mluvili s Reilly, znáte kód k bedně padlého mistra zbraní Thea, kde najdete hromadu munice. Tu pak rozdejte na střeše zbylým rangerům, pokud se staráte o jejich přežití.

Dostaňte se až na střechu nemocnice, kde se setkáte se zbylými třemi členy jednotky. Cesta dolů vede výtahem, který se však porouchal. Máte hned několik možností, jak jej opravit, buď máte dostatečnou dovednost a pomocí součástek blízkého robota výtah opravíte sami, nebo přemluvíte technika rangerů, ať vám půjčí svoje nářadí, s nímž to půjde lépe. Následuje

už jen cesta výtahem dolů a snaha dostat co možná nejvíce členů skupiny do bezpečí.

Tip: Jako odměnu si vezměte brnění rangerů, Eugene můžete klidně ukrást přímo z rukou specialistky na těžké zbraně. Nebo nechejte všechny rangery zemřít a získáte ještě víc výbavy.

Po návratu do základny rangerů budete odměněni, navíc získáte možnosti obchodovat a opravovat věci v závislosti na tom, kdo z rangerů přežil. Reilly vám také v případě úspěchu může zadat další úkol, kdy za každou objevenou lokaci získáte peníze. Nezobrazí se sice mezi úkoly, ale stačí dojít do jakékoliv lokace, včetně už navštívených, a pak zpátky k Reilly pro víčka.

ACHIEVEMENTY

Achievementy nabízí Fallout 3 pouze ve verzi na Xbox 360. Jedná se ve zkratce o úspěchy ve hrách odměněné body, které se zaznamenávají na vaší herní kartě. Ve Falloutu 3 můžete nasbírat maximálně 1000 bodů rozdělených do 50 achievementů. Jejich kompletní seznam uvedený níže se vám určitě bude hodit.

10 BODŮ

„Vault 101 Citizenship Award"
Získejte svůj Pip-Boy 3000

„The G.O.A.T. Whisperer"
Splňte test G.O.A.T.

„Reaver"
Dosáhněte 8. úrovně se špatnou karmou

„Mercenary"
Dosáhněte 8. úrovně s neutrální karmou

„Protector"
Dosáhněte 8. úrovně s dobrou karmou

„Yes, I Play with Dolls"
Posbírejte 10 Vault-Tec figurek

„Psychotic Prankster"
Umístněte minu či granát při kapsářství

20 BODŮ

„Escape!"
Dokončete hlavní quest "Escape!"

„Following in His Footsteps"
Dokončete hlavní quest "Following in His Footsteps"

„Galaxy News Radio"
Dokončete hlavní quest "Galaxy News Radio"

„Scientific Pursuits"
Dokončete hlavní quest "Scientific Pursuits"

„Tranquility Lane"
Dokončete hlavní quest "Tranquility Lane"

„The Waters of Life"
Dokončete hlavní quest "The Waters of Life"

„Picking up the Trail"
Dokončete hlavní quest "Picking up the Trail"

„Rescue from Paradise"
Dokončete hlavní quest "Rescue from Paradise"

„Finding the Garden of Eden"
Dokončete hlavní quest "Finding the Garden of Eden"

"The American Dream"
Dokončete hlavní quest "The American Dream"

„Big Trouble in Big Town"
Dokončete vedlejší quest "Big Trouble in Big Town"

„The Superhuman Gambit"
Dokončete vedlejší quest "The Superhuman Gambit"

„The Wasteland Survival Guide"
Dokončete vedlejší quest "The Wasteland Survival Guide"

„Those!"
Dokončete vedlejší quest "Those!"

„The Nuka-Cola Challenge"
Dokončete vedlejší quest "The Nuka-Cola Challenge"

„Head of State"
Dokončete vedlejší quest "Head of State"

„The Replicated Man"
Dokončete vedlejší quest "The Replicated Man"

„Blood Ties"
Dokončete vedlejší quest "Blood Ties"

„Oasis"
Dokončete vedlejší quest "Oasis"

„The Power of the Atom"
Dokončete vedlejší quest "The Power of the Atom"

„Tenpenny Tower"
Dokončete vedlejší quest "Tenpenny Tower"

„Strictly Business"
Dokončete vedlejší quest "Strictly Business"

„You Gotta Shoot 'Em in the Head"
Dokončete vedlejší quest "You Gotta Shoot 'Em in the Head"

„Stealing Independence"
Dokončete vedlejší quest "Stealing Independence"

„Trouble on the Homefront"
Dokončete vedlejší quest "Trouble on the Homefront"

„Agatha's Song"
Dokončete vedlejší quest "Agatha's Song"

„Reilly's Rangers"
Dokončete vedlejší quest "Reilly's Rangers"

„Harbinger of War"
Dosáhněte 14. úrovně se špatnou karmou

„Pinnacle of Survival"
Dosáhněte 14. úrovně s neutrální karmou

„Ambassador of Peace"
Dosáhněte 14. úrovně s dobrou karmou

„Doesn't Play Well with Others"
Zabijte 300 lidí

„Slayer of Beasts"
Zabijte 300 příšer

„Silver-Tongued Devil"
Vyhrajte 50 řečnických výzev

„Data Miner"
Hackněte 50 počítačů

„Keys are for Cowards"
Vypačte 50 zámků

„One-Man Scouting Party"
Objevte 100 oblastí

„The Bigger They Are..."
Zabijte všechny Super Mutant Behemothy

30 BODŮ

„Scourge of Humanity"
Dosáhněte 20. úrovně se špatnou karmou

„Paradigm of Humanity"
Dosáhněte 20. úrovně s neutrální karmou

„Last, Best Hope of Humanity"
Dosáhněte 20. úrovně s dobrou karmou

„Weaponsmith"
Vytvořte jeden kus od každé „custom" zbraně

„Vault-Tec C.E.O."
Posbírejte 20 Vault-Tec figurek

40 BODŮ

„Take it Back!"
Dokončete finální quest "Take it Back!"

Jak na počítač

Každých 14 dní časopis plný tipů a triků pro váš počítač

www.jnp.cz

eD' system Czech, a.s. doporučuje systém Windows Vista® Home Premium.

My ho máme, co máte vy?!
Intel ® Core ™ i7

Maximize Performance

Intel, the Intel logo, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and other countries

Nová mikroarchitektura – Intel® Core™ i7 využívá zcela nové mikroarchitektury, díky které pracujete efektivněji.

Čtyři jádra – čtyřjádrové procesory umožňují lepší a rychlejší práci počítače.

Turbo – procesory Intel® Core™ i7 jsou vybaveny technologií Turbo Boost, která automaticky zrychlí procesor, jestliže software požaduje vyšší nároky.

8 procesorů – díky technologii Hyper Threading je systém schopný využít jednoho čtyřjádrévého procesoru jako 8 logických výpočetních jednotek a zvládá tak zpracovat až 8 vláken programu současně.

DDR 3 – procesory Intel® Core™ i7 spolupracují s nejvýkonnějšími pamětmi RAM DDR3.

Multimediální počítač s čtyřjádrovým procesorem pro skutečné profíky
Intel ® Core ™ i7

2,66GHz • 8MB • QPI 4,8GT • sec • LGA1366

LYNX Powermedia XXL

Základní deska:	ASUS MB Sc 1366 P6T DELUXE, Intel X58, 3xPCI-e
Paměť:	3x DIMM DDR3 1GB, 1600MHz, CL9, KINGSTON HyperX
Disk:	SEAGATE BARRACUDA 7200.11, 1TB SATAII/300 7200RPM, 32MB cache
Grafika:	ASUS VGA nVidia ENGTX280/HTDP/1G/A, HDTV, 2DVI, HDCP
Mechanika:	LG OS DVD±R/±RW/RAM Drive GH20NS15 SATA DL Bare Black
Čtečka:	EUROCASE Card reader 33in1 black s USB, včetně SDHC
OS:	Windows Vista Home Premium Czech

LYNX

LYNX TECHNOLOGY FIRST

* monitor není součástí sestavy

www.lynx.cz